

CYCLES

3

#Ressources2016

Apprendre en EPS au cycle 3

Les principes qui ont structuré le travail du groupe d'experts

Ces ressources d'accompagnement ont un statut différent des programmes. Elles visent à les expliciter et à les illustrer en proposant quelques pistes de travail variées. Elles ne peuvent être prises comme modèles, mais comme choix possibles, parmi bien d'autres.

Tout au long de son parcours scolaire, l'élève est confronté à des formes d'organisations pédagogiques diverses. Parce qu'il enjambe de façon inédite l'école primaire et le collège, le cycle 3 occupe une place à part. Il symbolise, plus encore que les autres, la continuité des apprentissages.

Plutôt que d'imposer des adaptations successives et segmentées à chacun de nos élèves, l'École cherche à impulser des pratiques pédagogiques articulées les unes aux autres permettant une continuité effective des apprentissages. L'enjeu est fort et déterminant ; il s'agit d'apporter une solution nouvelle pour s'assurer de la consolidation des compétences fondamentales chez tous les élèves.

Afin de favoriser les collaborations attendues, les groupes d'experts mobilisés pour la production de ces ressources ont donc souhaité rendre possible un dialogue devenu indispensable entre les enseignants du premier et du second degrés. Dans ce cadre, l'ambition affichée a été de délimiter des objectifs communs qui prennent en considération et structurent le parcours des élèves, sa progressivité au cours de ces trois années.

Pour favoriser la construction de réponses à ces enjeux majeurs, les quatre champs d'apprentissage, en tant qu'espaces de construction des compétences générales définies à partir des cinq domaines de formation du socle, ont fait l'objet d'analyses particulières. Celles-ci ont pour but, entre autres, de mettre en évidence de façon explicite les activités adaptatives que l'élève doit mobiliser dès lors qu'il s'engage dans la résolution d'un problème spécifique à un champ d'apprentissage.

Tenant compte des caractéristiques des élèves du cycle 3 énoncés dans « les spécificités du cycle de consolidation » (BOEN spécial n°11 du 26 novembre 2015) et intégrant des enjeux locaux de formation, ces ressources constituent, dans les illustrations proposées, le point de départ d'une démarche de conception menant à la création de situations signifiantes.

En s'attachant à définir avec précision ce que les élèves ont à apprendre, à construire, les auteurs des illustrations ont cherché à placer au centre de la démarche l'activité d'apprentissage des élèves. Cette préoccupation fondamentale constitue la base commune de la réflexion des enseignants du cycle 3.

Les enseignants du cycle 3 qui utilisent les activités physiques et sportives comme supports de l'enseignement de l'EPS doivent penser et concevoir, collectivement, les conditions pour déclencher les apprentissages. Ce travail fondé et articulé doit pouvoir provoquer chez tous les élèves les adaptations souhaitées, permettre la consolidation des compétences fondamentales pour aborder plus sereinement le cycle 4 et ses apprentissages plus complexes.

Identiques dans leurs formes et libres dans leurs expressions, les illustrations proposées dans ces ressources ne doivent pas être perçues comme des modèles ; elles proposent des points de vue à la fois différents et complémentaires. Elles cherchent, en tous les cas, à rendre compte de la richesse des possibles et offrent aux équipes d'enseignants l'opportunité d'opérer des choix cohérents et fondés au regard de leurs contextes locaux et des priorités ciblées.

Dès lors, les différentes étapes présentées dans ces ressources ont vocation à accompagner chaque enseignant et chaque équipe dans cette quête du mieux faire apprendre en éducation physique et sportive au cycle 3. Elles cherchent simplement à faire valoir une contribution disciplinaire singulière, particulière et originale aux domaines de formation du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Le groupe d'experts

Retrouvez Éduscol sur



ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

La conception et la construction d'un projet d'EPS

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Le projet pédagogique au cycle 3

Projet Pédagogique EPS simplifié pour le cycle 3 dans le 1^{er} degré

Introduction au CYCLE 3

L'EPS au cycle 3 doit **s'ancrer aux attendus de fin de cycle 2** pour proposer des conditions d'enseignement garantissant **une stabilisation durable des acquisitions dans les quatre champs d'apprentissage**. Ces conditions doivent porter une attention particulière **à la durée de la pratique motrice au cours de chaque leçon ou séance (50 à 60% du temps)** mais aussi **à la répétition dans le travail proposé aux élèves**.

Le choix des APSA supports doit respecter une cohérence à la fois à l'intérieur de chaque champ et entre les champs pour offrir une continuité dans les apprentissages tout au long du cycle. Les niveaux de difficulté et de complexité des situations proposées doivent être adaptés à l'exigence première de ce cycle, **la consolidation des compétences visées**.

Première étape : choisir ensemble le nombre de modules à offrir aux élèves sur 3 ans pour les 4 champs d'apprentissage

L'équipe est incitée à offrir au moins un à deux cycles d'apprentissage ou modules, par champ d'apprentissage **et par an**. Il s'agit de garantir à la fois une EPS complète et une consolidation réelle des compétences visées par champ d'apprentissage.

En cas de difficulté à offrir les quatre champs tous les ans, il convient a minima d'en proposer trois.

Les enjeux de la formation de l'élève dans les quatre champs

Le champ 1 permet à l'élève de **réaliser sa performance maximale en courant, sautant, lançant ou nageant** en construisant **des habiletés motrices et en développant ses ressources**. Le champ recouvre toutes les activités athlétiques (les courses, les sauts, les lancers) et les activités liées à la natation.

Le champ 2 permet à l'élève d'apprendre à **se déplacer en sécurité dans un environnement habituel ou non, varié (espace scolaire aménagé, forêt, plan d'eau, etc.), selon deux modes de déplacement, l'un ordinaire (courir, rouler, etc.), l'autre plus inhabituel (grimper, naviguer, glisser, etc.)**. Le champ recouvre toutes les activités de course d'orientation, kayak, voile, vélo, roller, ski, escalade, etc.

Le champ 3 permet à l'élève de **présenter seul ou collectivement une prestation corporelle devant des spectateurs pour être vu et jugé, mais aussi pour les émouvoir**. Le champ recouvre toutes les activités artistiques et acrobatiques : gymnastique, acrosport, danse, arts du cirque, etc.

Le champ 4 permet à l'élève de **conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif en utilisant la coopération avec un ou des partenaires**. Le champ recouvre toutes les activités de combat, de duel avec raquette, de jeux ou sports collectifs.

Comment construire une EPS complète au cours du cycle 3 ?**Deux exemples de programmation des activités selon les trois années du cycle 3 et selon les champs**

Exemple 1

	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 1	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 2	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 3	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 4
AU CM1	Course de vitesse et relais Lancer-sauts	Maniabilité Vélo Natation (savoir nager)	Danse Gym-Acrosport	Opposition Raquette (badminton) Mini basket Balle ovale rugby
AU CM2	Course de durée Sauts (multisauts)	Maniabilité Vélo Ski Natation (savoir nager)	Danse Gym-acrosport	Opposition Raquette (badminton) Mini basket Mini foot
Nombre total en fin de CM2	4	6	4	6
6 ^{ÈME}	½ fond Lancer Sauts Natation	Course d'orientation	Gymnastique Danse	Badminton Rugby Basket
Nombre total en fin de 6 ^{ème}	8	6	6	9

Exemple 2 : école et collège de secteur avec un changement d'APSA en 6^{ème}

	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 1	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 2	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 3	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 4
AU CM1	Course de vitesse et relais Lancer Sauts	Vélo et roller	Danse Gym-acrosport	Raquette (badminton) Mini basket Mini foot
AU CM2	Course de durée Sauts (multisauts) Lancers	Vélo et roller	Danse Gym-acrosport	Raquette (badminton) Mini basket Balle ovale rugby
Nombre total en fin de CM2	6	2	4	6
6 ^{ÈME}	Course ½ fond Saut en hauteur Lancer de javelot Savoir-nager et natation	Course d'orientation	Gymnastique Danse	Escrime Rugby Hand-ball
Nombre total en fin de 6 ^{ème}	10	3	6	10

Le savoir nager est fait en 6^{ème}, sur une période de fin d'année, étant donné qu'il n'y a pas de piscine dans la commune rurale ; seul le collège situé dans une autre commune rurale offre savoir nager et natation en 6^{ème}.

Deuxième étape : répartir les champs d'apprentissage dans les 4 ou 5 périodes classiques qui découpent l'année scolaire

L'année scolaire est le plus souvent divisée en cinq périodes : de la rentrée à la Toussaint ; de la Toussaint à Noël ; de Noël aux vacances d'hiver ; des vacances d'hiver aux vacances de printemps ; des vacances de printemps à la sortie scolaire.

- En CM1 et CM2, vous pouvez donc offrir 2 leçons ou séances d'1h30 par semaine.
- En 6^{ème}, 2 leçons ou séance de 2 heures par semaine.
- Si votre école ou équipe a choisi une répartition annuelle des enseignements en quatre périodes, précisez les dates dans les quatre colonnes tableau n°2.

Tableau 1 : exemple de répartition des champs et des activités en cinq périodes
École et collège en milieu urbain

CM1	PÉRIODE RENTRÉE À TOUSSAINT	PÉRIODE TOUSSAINT À NOËL	PÉRIODE NOËL AUX VACANCES D'HIVER	PÉRIODE VACANCES D'HIVER AUX VACANCES DE PRINTEMPS	PÉRIODE VACANCES DE PRINTEMPS À FIN D'ANNÉE
Séance 1	Champ n°1 Natation	Champ n°2 Roller	Champ n°3 Accrogym	Champ n°4 Opposition Balle ovale	Champ n°1 Athlétisme
Séance 2	Champ n°4 Opposition Balle ovale	Champ n°4 Balle ovale	Champ n°4 Sports coll.		Champ n°2 Vélo
CM2	PÉRIODE RENTRÉE À TOUSSAINT	PÉRIODE TOUSSAINT À NOËL	PÉRIODE NOËL AUX VACANCES D'HIVER	PÉRIODE VACANCES D'HIVER AUX VACANCES DE PRINTEMPS	PÉRIODE VACANCES DE PRINTEMPS À FIN D'ANNÉE
Séance 1	Champ n°2 Roller	Champ n°2 Roller	Champ n°2 Ski	Champ n°4 Escrime	Champ n°1 Athlétisme
Séance 2	Champ n°1 Natation	Champ n°4 Balle ovale		Champ n°4 Opposition Balle ovale	Champ n°2 Orientation
6 ^e	PÉRIODE RENTRÉE À TOUSSAINT	PÉRIODE TOUSSAINT À NOËL	PÉRIODE NOËL AUX VACANCES D'HIVER	PÉRIODE VACANCES D'HIVER AUX VACANCES DE PRINTEMPS	PÉRIODE VACANCES DE PRINTEMPS À FIN D'ANNÉE
Séance 1	Champ n°1 Course ½ fond	Champ n°2 Orientation	Champ n°1 Natation	Champ n°1 Hauteur	Champ n°1 Lancer javelot
Séance 2	Champ n°3 Basket	Champ n°3 Gymnastique	Champ n°3 Danse	Champ n°4 Escrime	Champ n°4 Rugby

Équilibrez la formation					
CM1	PÉRIODE RENTRÉE À TOUSSAINT	PÉRIODE TOUSSAINT À NOËL	PÉRIODE NOËL AUX VACANCES D'HIVER	PÉRIODE VACANCES D'HIVER AUX VACANCES DE PRINTEMPS	PÉRIODE VACANCES DE PRINTEMPS À FIN D'ANNÉE
Séance 1	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Séance 2	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
CM2	PÉRIODE RENTRÉE À TOUSSAINT	PÉRIODE TOUSSAINT À NOËL	PÉRIODE NOËL AUX VACANCES D'HIVER	PÉRIODE VACANCES D'HIVER AUX VACANCES DE PRINTEMPS	PÉRIODE VACANCES DE PRINTEMPS À FIN D'ANNÉE
Séance 1	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Séance 2	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
6 ^E	PÉRIODE RENTRÉE À TOUSSAINT	PÉRIODE TOUSSAINT À NOËL	PÉRIODE NOËL AUX VACANCES D'HIVER	PÉRIODE VACANCES D'HIVER AUX VACANCES DE PRINTEMPS	PÉRIODE VACANCES DE PRINTEMPS À FIN D'ANNÉE
Séance 1	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Séance 2	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Avez-vous vraiment équilibré la formation ?					

Tableau 2 : répartition en quatre périodes

CM1	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4
Séance 1	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Séance 2	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
CM2	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4
Séance 1	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Séance 2	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
6 ^E	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4
Séance 1	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°
Séance 2	Champ n°	Champ n°	Champ n°	Champ n°

Avez-vous vraiment équilibré la formation ?

Troisième étape : mettre en lien les enseignements d'EPS avec les autres enseignements

L'EPS consiste à proposer des formations par la pratique des activités physiques en visant des acquisitions de compétences générales. Celles-ci recouvrent les 5 domaines du socle et sont à travailler pendant la pratique des élèves.

Voici les cinq compétences générales :

CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

CG 2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils pour apprendre

CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités

CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

CG 5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique

À chaque module ou cycle d'apprentissage comme à chaque leçon, l'élève doit apprendre ou stabiliser l'acquisition d'un élément de chaque compétence.

- Par exemple, en CG 1 : savoir utiliser son pied d'appel (CG1 langage du corps) et savoir dire si on l'a bien utilisé (CG 1 langage oral et langage du corps).
- Par exemple en CG 2 : apprendre par l'action en réalisant les 10 répétitions et apprendre en observant son partenaire (dire s'il a réalisé le travail attendu et s'il a réussi la tâche).

Cette démarche doit favoriser le dialogue entre les disciplines et permettre de choisir, au cours du cycle 3, une approche différenciée des compétences générales.

Différencier l'approche des compétences générales au cours du cycle 3 pour chaque année d'étude : exemples de repères

	C.G N°1 DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET CONSTRUIRE UN LANGAGE DU CORPS SOCLE DOMAINE 1	C.G N°2 S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS PAR LA PRATIQUE, LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE SOCLE DOMAINE 2	C.G N°3 PARTAGER DES RÈGLES, ASSUMER DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS SOCLE DOMAINE 3	C.G N°4 APPRENDRE À ENTRE- TENIR SA SANTÉ PAR UNE ACTIVITÉ PHY- SIQUE RÉGULIÈRE SOCLE DOMAINE 4	C.G N°5 S'APPROPRIER UNE CULTURE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTIS- TIQUE SOCLE DOMAINE 5
CM1	<p>Le langage de son corps : construire les notions d'effort d'intensité, de ressenti, d'espace, d'énergie, etc.</p> <p>Le langage à l'aide du corps : ex : s'exprimer, communiquer avec les autres, (se situer partenaire ou adversaire, etc.)</p> <p>Le langage du corps et les autres langages : ex : mettre des mots sur son « faire »</p>	<p>Apprendre par : l'action, la répétition, l'observation du résultat</p> <p>Solliciter la création et les premières formes de mise en projet</p>	<p>Assurer la sécurité pour soi et autrui Respecter les consignes et les faire respecter</p> <p>Assurer les différents rôles Tenir avec l'enseignant les premiers rôles d'aide, de juge, etc.</p>	<p>Distinguer des niveaux d'effort, d'intensité, de difficulté Distinguer, réaliser, analyser son résultat</p>	<p>Construire la notion de performance personnelle et la retenir</p>
CM2	<p>Le langage de son corps : construire les notions d'effort d'intensité de durée</p> <p>Le langage avec son corps : ex : les relations avec les autres (se situer partenaire ou adversaire)</p> <p>Le langage du corps et les autres langages : mettre un « faire » sur des mots (sens des consignes) traduire le résultat de l'action dans un autre langage (un tableau, un dessin, etc.)</p>	<p>Apprendre seul et avec les autres par l'action, l'observation et l'analyse des résultats Construire les premières formes de projet d'action</p> <p>Utiliser les outils fournis (mesure, observation quantitative)</p>	<p>Assurer la sécurité pour soi et autrui Sous contrôle de l'enseignant, tenir les rôles confiés pour veiller à la sécurité</p> <p>Assurer les différents rôles Tenir avec l'enseignant des rôles d'organisation, de collecte de données, de juge pour évaluer</p>	<p>Choisir et réaliser un d'effort ou une difficulté parmi un ensemble de possibles Distinguer, réaliser, analyser son résultat</p>	<p>Situer sa performance personnelle au regard de celles des autres</p> <p>Identifier le milieu naturel (végétal, minéral, animal) ou artificiel</p>

	C.G N°1 DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET CONSTRUIRE UN LANGAGE DU CORPS SOCLE DOMAINE 1	C.G N°2 S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS PAR LA PRATIQUE, LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE SOCLE DOMAINE 2	C.G N°3 PARTAGER DES RÈGLES, ASSUMER DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS SOCLE DOMAINE 3	C.G N°4 APPRENDRE À ENTRE- TENIR SA SANTÉ PAR UNE ACTIVITÉ PHY- SIQUE RÉGULIÈRE SOCLE DOMAINE 4	C.G N°5 S'APPROPRIER UNE CULTURE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTIS- TIQUE SOCLE DOMAINE 5
6 ^{ÈME}	<p>Le langage de son corps : Premières efficiences motrices : coordonner les impulsions et actions</p> <p>Le langage avec son corps : mettre en œuvre un projet individuel ou collectif simple</p> <p>Le langage du corps et les autres langages : Représenter l'action ou son résultat par un diagramme, une courbe, un schéma, un texte</p>	<p>Apprendre seul et avec les autres par l'action, par l'observation des autres, par les premières planifications (projets)</p>	<p>Assurer la sécurité pour soi et autrui En dehors des activités à risque (escalade, savoir nager, navigation), tenir le rôle de signalement du respect des consignes de sécurité</p> <p>Assurer les différents rôles Utiliser les règles et consignes pour observer, juger évaluer et assurer les décisions</p>	<p>Après avoir montré que l'on savait choisir un niveau d'effort, de difficulté, témoigner d'une capacité à proposer son niveau ou celui de son groupe dans une nouvelle situation Choisir son projet, réaliser, analyser son résultat</p>	<p>Connaître, relativiser et apprécier sa performance La situer dans un champ culturel proche ou différent du monde des adultes. Connaître les conditions de pratique dans un milieu naturel (végétal, minéral) ou artificiel</p>

Le projet pédagogique simplifié est maintenant élaboré pour permettre à chaque enseignant de construire les modules et leçons pour sa classe.

Il restera à choisir les outils d'évaluation en fonction des attendus de fin de cycle en s'appuyant sur les documents ressources et en les adaptant aux contextes.

Projet pédagogique pour l'EPS en cycle 3 : spécificités de la classe de 6^{ème}

Le projet pédagogique pour l'EPS en cycle 3 pour la classe de 6^{ème} constitue une déclinaison du programme national inscrite dans le projet d'école et du collège. Il définit les composantes du parcours de formation, en et par l'EPS, et du curriculum de formation offerts à tous les élèves sur les 3 ans du cycle.

Par cette production d'équipe :

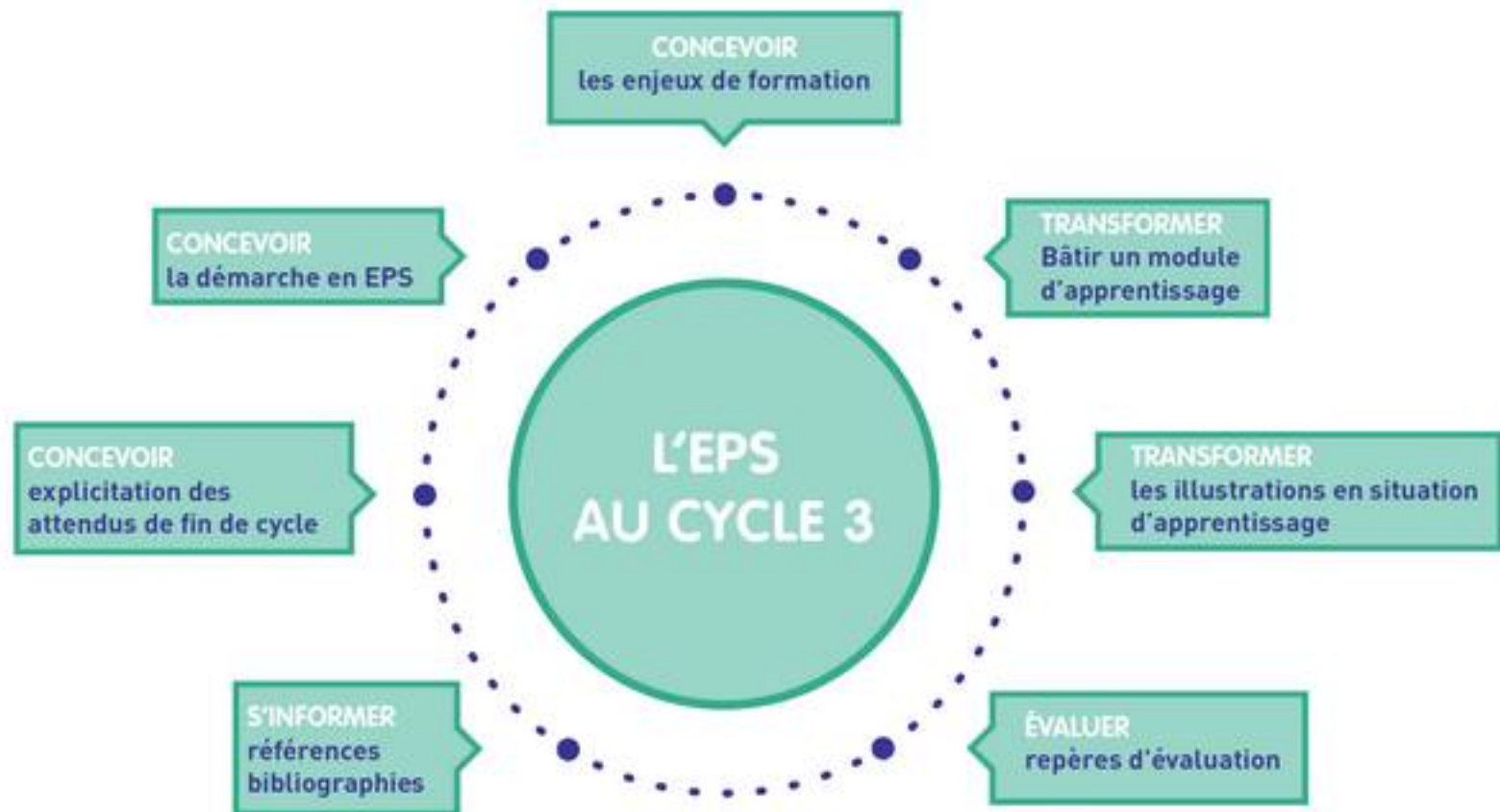
- il engage chaque enseignant à mettre en œuvre le projet de l'équipe pour garantir les acquisitions nationales de fin de cycle 3 ;
- il délimite les acquisitions communes adaptées aux élèves du cycle 3 et au niveau de classe concerné.

À cette fin, il précise sur les trois années :

- la répartition des quatre champs d'apprentissage ;
- le nombre de cycles d'apprentissage (ou modules) offerts pour chacun d'eux sur les trois ans ;
- les APSA retenues pour chacun d'eux (par l'équipe pour chaque année d'étude, issues des recommandations nationales, académiques, départementales) ;
- les acquisitions attendues dans les cinq compétences générales, reflets des cinq domaines du socle commun de connaissance, de compétences et de culture.

Par année d'étude, il offre à l'élève une EPS variée et équilibrée (acquisitions consolidées dans les quatre champs d'apprentissage) dans une ou deux APSA par champ d'apprentissage. Il définit, par champ et par APSA, la situation commune d'évaluation.

Enseigner l'EPS à l'aide des champs d'apprentissage



ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Les enjeux de formation

Comprendre l'enjeu de formation du CA1 « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Il s'agit de permettre à l'élève de savoir mobiliser précisément ses ressources et de se doter d'habiletés motrices pour courir, sauter, lancer, nager et ainsi savoir réaliser, au moment voulu et de manière stable, sa performance optimale.

Il s'agit simultanément de le rendre capable d'assurer une aide à l'organisation, à l'observation, à la mesure et à la validation des performances maximale des autres élèves.

Les enjeux de formation : quels sont les problèmes que rencontre l'élève dans ce champ ?

LES PRINCIPAUX PROBLÈMES POSÉS À L'ÉLÈVE

- Ce que l'élève doit savoir faire pour progresser:
 - Créer de la vitesse avec ses appuis pour la transmettre à son corps ou à un engin
 - Organiser son déplacement et sa motricité en fonction des contraintes respiratoires
 - Prendre des impulsions en des lieux et dans des formes utiles
 - Orienter les forces créées de façon optimale
 - Synchroniser la continuité des actions d'impulsion ou de propulsion
 - Gérer des couples de maîtrises contradictoires : distance-vitesse ; intensité-durée ; amplitude-fréquence, force-précision, respiration-propulsion, etc.
 - Construire des repères personnels fiables, d'abord extérieurs puis intérieurs à son corps
 - Produire un effort physique maximal
 - Construire la limite de ses ressources (limites du courir longtemps, du courir vite)
 - Acquérir des techniques précises pour sauter haut et loin, lancer loin, courir vite et courir longtemps
 - Se situer, situer sa performance et soi-même par rapport aux autres
 - Vaincre l'appréhension liée au milieu, à l'affrontement avec l'autre, avec sa performance maximale
 - Assumer différents rôles
 -

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

Domaines du socle	Compétences générales en EPS	Contribution du champ d'apprentissage n° 1 aux compétences générales et aux domaines du socle : les enjeux de formation
<p>Domaine 1 Les langages</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construire le langage de son corps : acquérir des coordinations motrices efficaces pour prendre l'impulsion au sol, se propulser dans l'eau <ul style="list-style-type: none"> - Orienter les forces créées pour produire une trajectoire - Synchroniser les actions d'impulsion ou de propulsion - Identifier des rapports contradictoires : distance-vitesse ; intensité-durée ; amplitude-fréquence ; force-précision ; respiration-propulsion, etc. • Construire le langage de son corps : utiliser l'intégralité de ses ressources pour réaliser sa meilleure performance mesurable pour courir, sauter, lancer, nager <ul style="list-style-type: none"> - Choisir l'intensité et l'allure pour atteindre la meilleure vitesse de déplacement sur une distance donnée (seul ou à plusieurs) - Utiliser un élan pour transmettre la vitesse à son corps ou à un engin (sauter loin, haut, lancer loin, précis) - Construire et utiliser une respiration adaptée aux contraintes du milieu et au type d'effort, court ou long • Percevoir le langage de son corps : choisir, utiliser, modifier des repères pour contrôler sa réalisation motrice dans l'espace, le temps <ul style="list-style-type: none"> - Se doter puis utiliser les repères extérieurs à son corps puis intérieurs à son corps pour contrôler la réalisation - Identifier des rapports contradictoires : intensité-durée, fréquence-amplitude, force-précision, forme de trajectoire-performance pour reproduire des performances dans une zone de performance choisie
<p>Domaine 2 Les outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action et la répétition en offrant un temps de pratique motrice supérieur à 50 % de la durée de la leçon • Apprendre par l'observation des autres, l'analyse des résultats de l'action et les premières formes de planification de l'action (projets simples) • Apprendre à apprendre seul ou avec ses camarades • Par l'expérimentation, l'observation, la comparaison ou l'analyse, identifier les actions qui permettent une meilleure efficacité • Manipuler des variables, observer les résultats, les écarter ou les conserver en fonction de l'effet recherché • Mettre en place et utiliser des codes conventionnels pour valider et recueillir les performances • Fiabiliser le recueil, le stockage et l'exploitation des informations (observations, performances) • Utiliser plusieurs instruments de mesure, favoriser l'utilisation des outils numériques
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer les rôles pour mesurer, recueillir les performances en toute sécurité et fiabilité (starter, juge, mesureur...) • Assurer les rôles pour progresser (observateurs, conseillers) • Identifier les actions, les espaces, les moments à risque • S'engager et s'assurer de sa sécurité et de celle des autres • Assurer les prises de décision et les assumer

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

<p>Domaine 4 systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entre- tenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les repères extérieurs (espace, temps, lieux de chute) pour construire les repères sur soi (se préparer, réaliser l'effort souhaité, récupérer de l'effort musculaire, cardiaque, respiratoire) • Percevoir et gérer les réactions de son corps à un effort (système respiratoire, circulatoire et musculaire) • Connaître et conduire les différentes étapes nécessaires pour préparer son corps à un effort physique • S'engager avec un projet réfléchi, ambitieux et réaliste • Mettre en place progressivement des habitudes de préparation, de réalisation, de récupération à l'effort
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'a activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître des événements, des éléments présents ou anciens • Ordonner et classer des performances de distance, de temps, calculer une vitesse • Situer ses possibilités : comparer ses résultats à ceux d'une pratique experte • Connaître les règles liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bain ou un espace surveillé • S'approprier <u>les valeurs</u> (motivation, goût de l'effort, performance, compétitivité, solidarité), <u>la culture</u>, <u>les usages</u> (échauffement, entraînement, techniques, chronométrage, mesures), <u>les outils</u> (chronomètre, appareil photo, vidéo, ordinateur), <u>le lexique spécifique</u> • Connaître les techniques nécessaires pour être efficace

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

La démarche en EPS

Enseigner en EPS c'est offrir dans chaque leçon ou séance l'accès à deux types d'acquisitions en lien avec le socle

Des compétences générales pour contribuer à l'acquisition du socle :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires permettant d'acquérir **les connaissances et compétences liés aux quatre champs d'apprentissage :**

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ;
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Enseigner en EPS c'est adapter les programmes aux contextes humain et matériel locaux, en concevant et mettant en œuvre collégalement le projet pédagogique EPS

Mettre en œuvre les programmes et permettre l'accès à ces compétences se font dans le contexte de l'école et du collège. **C'est l'équipe qui décline les programmes en un projet pédagogique EPS** ajusté aux élèves concernés, aux projets de formation locaux (projet d'école et projet d'établissement), aux conditions matérielles d'enseignement (installations sportives).

Enseigner l'EPS c'est offrir aux élèves un parcours de formation équilibrant les quatre champs d'apprentissage

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève un temps de pratique motrice long pour permettre les acquisitions

- Des modules ou cycles d'apprentissage d'au moins 6 à 7 leçons ou séances pour assurer un apprentissage d'au moins 10 h.
- Des leçons ou séances fixant une acquisition et offrant un temps de pratique équivalent à 60 à 70 % du temps.

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève en début de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation qui témoigne de savoir-faire disponibles et de problèmes à résoudre ; en fin de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation atteste des nouvelles connaissances et compétences

- Il faut s'appuyer sur une situation d'évaluation diagnostique qui se présente comme une situation complexe.

Aide méthodologique à la construction d'un module ou cycle d'apprentissage

Bâtir la trame d'un module ou cycle d'apprentissage de 10 à 12 heures de pratique

C'est à partir des choix réalisés dans le projet pédagogique EPS pour le cycle 3 que l'on retient pour le module ou cycle d'apprentissage :

- La **compétence dominante** ou mineure du **domaine du socle ou de la compétence générale** (exemple : domaine 1 langage écrit pour les consignes et langage du corps ; domaine 2 apprendre par la compréhension des consignes, par l'action et travailler en binôme ; domaine 3 assurer le rôle d'observateur pour son binôme, etc.).
- **Le champ d'apprentissage CA1** : le ou les attendus de fin de cycle à atteindre pour ces 10 h ou 12 h de pratique.
- **L'APSA ou les APSA** parmi celles du projet.
- Ce qu'il y a à apprendre : dans les tableaux « Les enjeux de formation », « L'explicitation des attendus de fin de cycle ».
- Ce qu'il y a à **évaluer**.

Aide pour concevoir le module ou cycle d'apprentissage pour chaque leçon ou séance d'apprentissage du CA1

L'APSA retenue :

L'activité physique retenue appartient nécessairement à celles identifiées par le **projet pédagogique d'EPS** au titre de ce champ d'apprentissage.

Exemples pour le CA1 :

Courses : de vitesse, de haies, de relais, de longue durée.

Sauts : en longueur, en hauteur, en multi-bonds.

Lancers : en translation (balle, vortex, javelot) ; en rotation : (cerceau, disque).

Natation : de vitesse, longue, subaquatique, ventrale, dorsale.

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « **acquisitions prioritaires** » permettant d'atteindre les différents « **attendus de fin de cycle 3** » dans le champ d'apprentissage. Elles sont envisageables pour un premier (ou un deuxième) module ou cycle d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de 10 à 12 h pour les élèves.

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique et les caractéristiques des élèves, dans les tableaux : « Les enjeux de formation », « L'explicitation des attendus de fin de cycle, et « Bâtir un module ».

Repères de progressivité :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique.

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Acquisition attendue dans l'APSA support :

Il s'agit de formuler, pour le module ou cycle d'apprentissage offert aux élèves de l'école ou du collège, un énoncé simple **de ce que l'élève doit être capable de faire**. Il est rédigé en prenant en compte les **quatre attendus de fin de cycle 3**, **l'enjeu d'apprentissage**, les **règles et modalités d'évaluation**.

Par exemple : CA1

Pour tous les lancers : l'élève doit être capable de lancer loin, à l'aide de deux types de lancer et atteindre à plusieurs reprises une zone choisie, proche de sa zone maximale. Chaque élève doit savoir valider un lancer et le mesurer dans la zone de lancer dans le respect de la sécurité.

Cette compétence peut mettre en avant un élément du socle (en relation avec des priorités du projet pédagogique EPS de l'équipe) ; ici les domaines 3 et 4 peuvent être concernés.

Règles constitutives des modalités d'évaluation pour le CA1 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :

« Il s'agit de préciser les conditions dans lesquelles on souhaite voir émerger la compétence attendue. Ces conditions recouvrent à la fois : l'organisation matérielle, les consignes apportées aux élèves, le but de la situation, les actions mobilisées, les adaptations ou aménagements acceptés ... ».

Notions interdisciplinaires :

- vitesse, espace, temps, accélération, ralentissement, trajectoire, appui, latéralité ;
- espace d'élan, espace de lancer, course d'élan ;
- espace de sécurité.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

L'explicitation des attendus de fin de cycle

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage n°1 ?

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA1) : RÉALISER DES EFFORTS ET ENCHAÎNER PLUSIEURS ACTIONS MOTRICES DANS DIFFÉRENTES FAMILLES POUR ALLER PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS LOIN OU PLUS LONGTEMPS

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Percevoir la limite de ses ressources pour les répartir dans chacun des efforts

- Se préparer en réalisant un long temps de pratique dans chaque leçon.
- Réaliser chaque prestation avec un minimum d'effort utile (ne pas gaspiller).

Disposer des connaissances et des gestes spécifiques pour :

- Prendre de la vitesse, la conserver.
- Prendre de la vitesse et l'utiliser pour donner une impulsion à son corps ou à un engin.

Savoir utiliser les différentes parties de son corps pour :

- Donner une impulsion ou une propulsion.
- Les coordonner et augmenter ainsi le temps total d'impulsion ou de propulsion.

Savoir utiliser sa respiration pour économiser ses ressources.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE : REPÈRES	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>L'écolier du cycle 3 a une connaissance encore globale de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • son corps en mouvement ; • son corps en déplacement (ressources et indépendance des segments) ; • l'espace et du temps dans lesquels il se meut. <p>Il dispose de peu ou ne dispose pas de repères pour contrôler le déplacement ou le mouvement</p> <ul style="list-style-type: none"> • La course est un déplacement rapide qui n'offre que peu de repères extérieurs pour être contrôlée. • La notion d'appui n'a pas de sens pour l'enfant car il sait marcher, courir, peut-être nager. • L'écolier saute comme il court à l'aide d'une foulée allongée. • Il lance avec la main et l'avant-bras, sans privilégier l'utilisation des membres inférieurs. • Il nage mais sa propulsion et sa respiration ne sont pas efficace. Il se fatigue. <p>La performance fixe son attention ; pourtant c'est un faux ami : comme l'élève ne dispose pas de repère sur son corps lorsqu'il fait un mouvement, il ne peut voir que le résultat et contrôle donc son action par la variation du résultat.</p> <p>Les apprentissages moteurs supposent un volume de pratique physique important</p> <p>Le « temps de pratique motrice » doit être supérieur aux autres temps (observation, mesure, etc) : il doit être supérieur à la moitié du temps de la leçon.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Identifier puis contrôler les limites de ses ressources :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la notion de ressource disponible pour une durée d'effort ; • la notion d'intensité d'effort ; • le rapport intensité d'effort et durée d'effort : l'allure ; • la perception des notions de vitesse, d'accélération, de ralentissement. <p>Se doter de repères pour mieux contrôler le corps en mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • consolider sa latéralisation ; • contrôler dans l'action le rapport du corps /espace / temps ; • mettre en lien repères extérieurs et les repères « internes » à son corps (respiration, battements cardiaques, chaleur, fatigue). <p>Se doter d'une première coordination de son corps pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser de simples d'impulsion avec son pied (main) préférentiel(le) ; • réaliser des gestes simples de liaison entre l'élan court et l'impulsion ; • réaliser les premières impulsions qui combinent plus d'un segment bras / jambes / tronc ; • se doter de repères techniques : l'élan (pied et zone d'appel). <p>Pour le second degré</p> <p>Connaître et utiliser les outils pour mieux réaliser les actions motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la notion d'appui poussé au sol ou dans l'eau pour déplacer son corps ; • la notion d'efficacité de l'impulsion ou de la propulsion ; • la notion de force collective dans les courses de relais ; • la notion de répartition d'effort entre équipiers en relais (répartir les distances selon les ressources) ; • la notion de respiration intégrée au déplacement. 	<p>D1 / CG1 : « Les langages pour penser et communiquer » : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficace.</p> <p>D4 / CG4 : « Les systèmes naturels et techniques / apprendre à entretenir sa santé » : Utiliser, adapter et s'approprier les techniques proposées pour être performant.</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA1) : COMBINER UNE COURSE, UN SAUT, UN LANCER POUR FAIRE LA MEILLEURE PERFORMANCE CUMULÉE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Savoir réaliser les gestes spécifiques nécessaires dans les trois types de motricité (course, saut, lancer).

Savoir combiner la succession de deux performances à réaliser :

- saut + course ou course + saut ;
- course + lancer ou lancer + course ;
- saut + lancer ou lancer + saut.

Savoir reproduire avec régularité le saut choisi, la course choisie, le lancer choisi.

Savoir assurer une performance dans chacune des spécialités, en tentant de faire son maximum.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE : REPÈRES	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Le jeu de performance prend le pas sur l'enjeu d'apprentissage.</p> <p>Les logiques de score et de victoire ne favorisent pas la centration sur la compétence mais sur la hiérarchie des performances :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'utilisation de formes ludiques compétitives par classement d'équipes permet certes un engagement de tous les membres de l'équipe mais ne conduit pas toujours les plus faibles à se dépasser ; • le jeu prend le pas sur les acquisitions et sur le contrôle de la réalisation. <p>La combinaison de performances est perçue comme une série indépendante de performances et non comme une succession de prestations à réaliser avec ses ressources.</p> <p>La notion de performance cumulée n'a rien à voir avec la maîtrise de compétences.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Les élèves utilisent leur motricité de base pour courir, sauter, lancer, dans au moins un type de saut, de course, de lancer.</p> <p>Ils réalisent les gestes spécifiques avec régularité : des sauts, des courses, des lancers dans une zone de performance individualisée.</p> <p>Ils réalisent à la demande soit une performance dans une zone maximale soit dans une zone inférieure.</p> <p>Ils combinent la succession de deux performances dans deux activités pour atteindre régulièrement la zone sous maximale.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Ils stabilisent la combinaison la plus adaptée</p> <p>Les successions des trois performances se situent dans deux cas sur trois dans une zone maximale.</p> <p>Les élèves choisissent une combinaison parmi plusieurs proposées pour obtenir la meilleure performance.</p>	<p>D1 / CG1 : « Les langages pour penser et communiquer » : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente.</p> <p>D4 / CG4 : « Les systèmes naturels et techniques/ apprendre à entretenir sa santé » : Utiliser, adapter et s'approprier les techniques proposées pour être performant.</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA1) : MESURER ET QUANTIFIER LES PERFORMANCES, LES ENREGISTRER, LES COMPARER, LES CLASSER, LES TRADUIRE EN REPRÉSENTATIONS GRAPHIQUES

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Traduire la réalisation corporelle en données chiffrées ou qualitatives. Décrire les réalisations corporelles.	Associer la performance avec son relevé et son classement.
Connaître les règles.	Associer le relevé à une représentation en tableau, en graphe pour les traduire en variations, en évolutions.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE : REPÈRES	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>La réalisation motrice est naturellement limitée au langage du corps.</p> <p>La difficulté repose sur « comment savoir ce que l'on fait ? » (trace).</p> <p>Quantifier et évaluer son langage du corps impose de construire des repères externes (espace, temps, vitesse, accélération, contact) puis des repères internes.</p> <p>Le passage d'un langage corporel à un autre langage par le texte (mots), langage artistique (le dessin, l'image), les chiffres et les rapports, les graphes (langage mathématique), est un facteur de liaison peu utilisé entre la séquence d'EPS et celle qui suit.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Utiliser des mots pour traduire les réalisations corporelles (identifier et décrire).</p> <p>Connaître les règles de mesure et de classement.</p> <p>Savoir mesurer et classer des performances.</p> <p>Utiliser ces deux capacités pour relever ses performances.</p> <p>Mettre en relation pour comparer, hiérarchiser, interpréter les différentes mesures des performances collectées, observer ses partenaires.</p> <p>Représenter « le faire » par le schéma (de l'espace réel à l'espace graphique papier, numérique).</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Représenter les réalisations dans le temps et dans l'espace (variations, évolutions, suivi) par une représentation mathématique (tableaux, graphes).</p> <p>Mettre en relation les données avec une autre discipline.</p>	<p>D1 / CG1 : « Les langages pour penser et communiquer » : Utiliser un langage gestuel et technique spécifique à ces activités.</p> <p>D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre » : Utiliser des outils numériques pour observer et évaluer.</p> <p>D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen » : Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</p> <p>D5 / CG5 : « Les représentations du monde et de l'activité humaine » : S'approprier une culture sportive et artistique. Analyser les résultats de l'action pour performer.</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA1) : ASSUMER LES RÔLES DE CHRONOMÉTREUR ET D'OBSERVATEUR

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Connaître les règles et règlements pour assurer les quatre rôles puis assumer ses décisions :

- **d'athlète ou de nageur** pour savoir utiliser ses capacités et son habileté dans le respect de la règle ;
- **de starter ou de chronométrateur** pour mieux connaître les règles autorisées pour soi et pour aider ses camarades à réaliser leur prestation ;
- **de juge pour mesurer les sauts ou les lancers ;**
- **d'observateur pour donner des informations** à ses camarades sur leur manière de courir, sauter, lancer.

Assumer ses décisions de juge, d'arbitre, d'observateur.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE : REPÈRES	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Montrer à l'élève que l'on peut aussi apprendre en EPS par l'observation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'apprentissage des règles et des règlements se fait certes par l'action mais aussi par l'observation de l'action d'autrui ; • les connaissances qui organisent l'action sont mobilisées dans l'action mais aussi dans l'observation, l'évaluation, le chronométrage, etc. <p>L'apprentissage des rôles est donc une condition de l'apprentissage moteur.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Faire vivre dans la pratique les connaissances sur les règles et règlement.</p> <p>Apprendre le fonctionnement d'un chronomètre et en faire usage – Idem avec d'autres instruments de mesure (décamètre, toise, etc.).</p> <p>Identifier les critères d'observation simples pour déclencher les mesures et les arrêter.</p> <p>Interpréter et exploiter les critères d'observations qualitatifs et quantitatifs en les exprimant clairement à un camarade.</p> <p>Assumer sa prise de décision de valider ou non.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Les quatre rôles doivent être tenus successivement au fil des leçons.</p> <p>Dans chaque situation d'apprentissage, l'élève doit tenir un rôle soit d'athlète ou de nageur, de starter, de chronométrateur, d'observateur, de juge.</p>	<p>D1 / CG1 : « Les langages pour penser et communiquer » : Savoir s'exprimer oralement devant les autres.</p> <p>D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre » : Utiliser les informations recueillies lors de l'observation pour progresser. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son action et de celles des autres.</p> <p>D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen » : Connaître les règles de validation d'une performance, les accepter et les faire accepter. Assumer les rôles sociaux spécifiques.</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Bâtir un module d'apprentissage en lancer

Exemple de choix en trois étapes pour des cycles d'apprentissage sur tout le C3

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
<p>Capacités attendues et évaluées</p> <p>L'élève doit être capable de :</p> <p>Pour le premier degré :</p> <ul style="list-style-type: none"> • lancer loin en translation et en rotation ; • atteindre une zone minimale ; • atteindre des zones choisies latérales et en profondeur (zone maximale) ; • valider et mesurer un lancer ; • respecter et faire respecter les espaces de sécurité et le code pour lancer. 	<p>Étape 1 premier degré : s'investir totalement dans un lancer pour connaître son record, atteindre des zones choisies, mesurer les performances réalisées en toute sécurité.</p> <p>Lancer loin en rotation (anneaux et cerceaux) et en translation (balles et vortex)</p> <p>Pour la réalisation : appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • garder ses appuis au sol avant de lancer pour construire une impulsion ; • utiliser sa vitesse pour aller plus loin ou plus haut ; • pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort ; • lancer avec peu d'élan en orientant son lancer ; • lancer avec son bras. <p>Pour la manière de lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • privilégier le lancer à bras cassé pour balles et vortex ; • privilégier le lancer en rotation pour anneaux et cerceaux ; • privilégier la qualité du geste de lancer sur la prise d'élan ; • privilégier l'accélération de l'engin à l'impulsion / à la vitesse d'élan ; • lancer avec élan (en mouvement). 	<p>Dispose d'une motricité de base pour lancer dans au moins deux lancers.</p> <p>Réalise les gestes spécifiques des lancers avec régularité, dans une zone de performance individualisée.</p> <p>Réalise à la demande, soit une performance dans une zone maximale, soit dans une zone inférieure.</p> <p>Utilise des mots pour traduire les réalisations corporelles (identifier et décrire).</p> <p>Sait mesurer, relever et classer des performances : apprendre le fonctionnement des instruments de mesure (zones, toise, etc.).</p> <p>Identifie et contrôle l'usage de ses ressources :</p> <ul style="list-style-type: none"> • distingue l'intensité des durées d'effort ; • perçoit les notions de vitesse, de ralentissement. <p>Dispose de repères pour mieux contrôler le corps en mouvement : contrôle dans l'action le rapport du corps / espace / temps (efforts longs).</p>

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<p>Pour la performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> • connaître sa zone maximale de lancer ; • connaître son record pour chaque objet lancé ou forme de lancer. <p>Construire les rôles de lanceur, juge et secrétaire pour lancer, valider et mesurer, noter</p> <p>Quand un lancer est-il valable ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ne pas dépasser la limite de la zone d'élan ; • l'objet tombe dans la zone de réception ; • la zone prévue est atteinte. <p>Situer, mesurer la performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> • à partir de la limite de la zone d'élan / zone de réception (« mordu, non mordu ») jusqu'à l'endroit où l'objet touche le sol dans la zone de réception ; • on mesure à 1 mètre près. <p>Comment protéger le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • organiser en trinômes : lanceur, juge, secrétaire avec un code de droit de lancer. 	<p>Connaît et utilise les outils pour mieux réaliser les actions motrices : la notion d'appui au sol pour déplacer son corps.</p> <p>Dispose d'une première coordination de son corps : réalise des gestes simples d'impulsion sur son côté préférentiel.</p> <p>Réalise les gestes spécifiques des lancers avec régularité, dans une zone de performance individualisée.</p> <p>Repère final pour le lancer : réalise à la demande, soit une performance dans une zone maximale, soit dans une zone inférieure.</p> <p>Repère final : combiner les trois performances (course, saut, lancer) dont au moins une dans sa zone maximale.</p>

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
<p>Pour le second degré :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réguler le couple force et précision pour reproduire un geste (choix de la zone cible à atteindre) ; • combiner un élan (en translation, en rotation) et un lancer sans s'arrêter ; • lancer dans l'axe ; • atteindre la zone choisie quand je le veux (à 2 reprises au moins) ; • observer, retenir des indicateurs qui favorisent la réussite ; • assurer les rôles de lanceur, juge et secrétaire ; • agir en sécurité. 	<p>Étape 2 : prioritairement au 2nd degré : prendre de l'élan et lancer droit - Reproduire des performances proches de son record.</p> <p>Lancer loin avec élan en rotation (anneaux et cerceaux) et en translation (balles et vortex)</p> <p>Pour le lancer en translation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • lancer sans élan pour atteindre une cible précise ; • prendre un élan court en pas chassés ou de face ; • orienter ses épaules parallèles à l'axe du lancer ; • éloigner l'objet à lancer le plus loin possible vers l'arrière ; • la main qui lance passe au-dessus de l'épaule et continue loin vers le haut et l'avant ; • lancer les deux pieds au sol. <p>Pour le lancer en rotation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre de l'élan en pas de valse ; • éloigner le bras lanceur le plus loin possible vers l'arrière ; • lancer les deux pieds au sol. <p>Réguler le couple force-précision pour reproduire une série de lancers dans l'axe proche de son record :</p> <ul style="list-style-type: none"> • plus je vais vite ou plus je lance fort, moins je peux être régulier ; • lancer plusieurs fois proche de son record ; • accepter de régresser provisoirement ; • privilégier la précision et le dosage. <p>Repérer et observer les indicateurs qui permettent de réussir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dans les deux lancers, les 3 derniers appuis sont gauche / droit / gauche (pour un droitier) ; • pendant l'élan et à la pose des deux deniers appuis, le bras lanceur est loin derrière ; • lancer avec les deux pieds au sol ; • pour contrôler son geste, ne pas aller trop vite. <p>Faire vivre les rôles qui assurent la sécurité et ajouter le rôle d'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le juge responsable du plateau ; • le juge mesureur ; • le rôle de secrétaire ; • L'observateur : <ul style="list-style-type: none"> - regarde un seul critère ; - se met d'accord avec le lanceur sur ce qui va être observé ; - se place de manière à bien voir (zone dédiée). 	<p>Dispose de repères pour mieux contrôler le corps en mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • contrôle dans l'action le rapport du corps (appuis au sol, bras lanceur) / espace d'élan ou de lancer / temps (vitesse ralentissement accélération) / allure. <p>Connaît et utilise les outils pour mieux réaliser les actions motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la notion d'appui au sol pour déplacer son corps et de deux appuis au sol pour lancer ; • la notion d'efficacité de l'impulsion en allongeant le bras. <p>Réalise à la demande soit une performance dans une zone maximale soit dans une zone inférieure.</p> <p>Combine la succession de deux performances dans deux activités de lancer pour atteindre régulièrement la zone sous maximale.</p> <p>Dispose de repères pour mieux contrôler le corps en mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • met en lien les repères extérieurs et les repères internes à son corps. <p>Dispose d'une première coordination de son corps pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser des gestes simples d'impulsion sur son pied préférentiel ; • réaliser des gestes simples de liaison entre l'élan court et l'impulsion. <p>Repère final : combine le lancer dans une zone maximale avec au moins une autre performance dans une zone maximale.</p>

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
<p>Pour le second degré :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construire des repères pour coordonner l'élan, la préparation du lancer et le lancer (marques, zone d'élan) ; • lancer dans l'axe selon une trajectoire adaptée ; • utiliser son bras lanceur allonger le bras lanceur en arrière ; • maîtriser ces capacités au cours d'une épreuve multiple (course + lancer ; lancer + saut) ; • agir en sécurité. 	<p>Suite : se donner des repères pour organiser un élan et un lancer dans l'axe et selon la meilleure trajectoire. Améliorer ses performances.</p> <p>Choisir son élan à l'aide de repères au sol.</p> <p>Prendre des repères visuels puis internes au corps pour maintenir l'engin le plus loin possible avant de lui donner l'impulsion (chemin de lancer).</p> <p>Centrer l'attention de l'élève sur la phase de liaison élan / lancer pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • garder ses pieds au sol ; • aller le plus vite possible pour ramener l'engin vers l'avant et le lancer. <p>Disposer de ses capacités au milieu d'une prestation dans deux familles athlétiques (courses, sauts) : savoir utiliser ses capacités précédentes après ou avant de réaliser une prestation dans la famille des sauts ou des courses.</p>	<p>Connaît et utilise les outils pour mieux réaliser les actions motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la notion d'appui au sol pour déplacer son corps ; • la notion de continuité entre des impulsions pour augmenter le temps d'accélération de l'engin. <p>Réalise à la demande, soit une performance dans une zone maximale, soit dans une zone sous-maximale.</p> <p>Combine la succession de deux performances dans deux activités de lancer pour atteindre régulièrement la zone sous maximale.</p> <p>Dispose de repères pour mieux contrôler le corps en mouvement : met en lien repères extérieurs et quelques repères internes à son corps.</p> <p>Dispose d'une première coordination de son corps pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser des gestes simples d'impulsion sur son pied préférentiel ; • réaliser des gestes simples de liaison entre l'élan court et l'impulsion. <p>Sait mesurer, relever et classer des performances.</p> <p>Assume sa prise de décision de valider ou non.</p> <p>Assure les quatre rôles (athlète, juge, secrétaire, observateur).</p> <p>Niveau de validation des attendus de fin de cycle</p> <p>Repère : combine la succession de trois prestations dans trois activités pour atteindre régulièrement sa zone maximale dans deux d'entre elles.</p> <p>Au-delà de cette attente, l'élève dépasse le niveau d'exigence des attendus de fin de cycle (trois zones maximales atteintes et au moins un record).</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Illustration 1 : travail plus spécifique de l'attendu « Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques »

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	<p>AFC 3 : mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</p> <p>AFC 1 : réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p> <p>D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen » Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités : Il s'agit pour l'élève pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utiliser des instruments de mesure ; recueillir des performances, les compiler sur des outils de préférence numériques ; • respecter et faire respecter les règles de sécurité. <p>D1 / CG1 : « Des langages pour penser et communiquer » Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps : Il s'agit pour l'élève pour l'élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'engager totalement dans une activité de performance ; • construire un code de communication pour valider et mesurer une performance.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Obstacle prioritaire : L'élève lanceur doit s'engager totalement dans une activité mobilisant toutes ses ressources disponibles pour établir son record. L'élève juge doit valider le lancer, le mesurer de manière fiable et dans des conditions de sécurité optimale.</p> <p>Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue : Passer d'une activité naturelle à une activité de performance dans un environnement stable et repéré. Repousser ses limites. Passer d'une organisation dans laquelle les rôles sont juxtaposés à un système organisé et régulé par des codes de communication. Passer d'une organisation pédagogique collective régulée par l'enseignant à une organisation en petits groupes autonomes dans laquelle les rôles sont partagés et délégués aux élèves. Passer d'une mesure approximative à une mesure fiable.</p> <p>Passages obligés : Comme lanceur, connaître ses possibilités réelles (son record). Construire une interaction entre les rôles en justifiant la fiabilité de la mesure et la sécurité.</p>

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Pour le lanceur</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas d'engagement pour essayer de lancer loin • Les 4 engins sont lancés de la même manière <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peu d'énergie créée (élan, bras), les engins ne vont pas loin • Pas de régularité dans la trajectoire, beaucoup d'essais sortent de la zone de chute <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un engagement réel pour lancer loin en prenant de l'élan en déplacement <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilise une forme d'élan adapté à l'engin • L'énergie créée est transmise à l'engin
	<p>Pour le juge</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inattentif, ne respecte pas les consignes de sécurité <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • A besoin d'être accompagné pour assumer un rôle • Respecte les consignes de sécurité <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume préférentiellement un rôle • Respecte les règles de sécurité <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fait respecter les règles de sécurité • Assume tour à tour tous les rôles avec efficacité • Anticipe ses placements

	EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	<p>Permettre à chaque élève de connaître son record et de le mémoriser.</p> <p>Faire identifier les règles pour valider une performance en lancer.</p> <p>Mettre en place une organisation pédagogique dans laquelle les élèves vont pouvoir évoluer en autonomie et en sécurité afin de démultiplier les ateliers de travail.</p>
DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<p>Poser les problèmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment lancer en sécurité ? • Comment mesurer ? • Quel code mettre en place pour bien mesurer et recueillir les performances en toute sécurité ? <p>Stabiliser et formaliser à l'oral et à l'écrit les solutions trouvées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par la réalisation d'affiches ou de feuilles de recueil de données.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Principe de création et de restitution d'énergie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer de l'énergie par un élan du corps ou du bras. • Accélérer le geste du bras. • Adapter la hauteur de lancer pour lancer loin. • Utiliser la forme d'élan adaptée à l'engin (rotation ou translation). <p>Principe de placement et de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se placer pour voir l'ensemble des acteurs. • Organiser une chaîne logique de communication. • Parler fort pour être entendu. <p>Principes de sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se placer derrière le lanceur. • Faire attention selon qu'il est droitier ou gaucher. • Lancer sur ordre, récupérer l'engin sur ordre. <p>Règlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître et appliquer les règles de validation d'un lancer (mordu, hors zone). • Mesurer de manière fiable et précise (à 1 mètre près) un lancer. Relever les performances pour les garder en mémoire.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	<p>Réaliser 4 lancers de suite par engin pour établir son record (anneau, cerceau, vortex, balle).</p> <p>Trouver les conditions de validité d'un lancer.</p> <p>Trouver une organisation pour mesurer le lancer en sécurité.</p>

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE

DISPOSITIF

- Un couloir de 5 m de large.
- Une zone d'élan possible de 7 m de long.
- Une zone de réception de 25 m de long, balisée tous les 2 m. Les plots des 10 et 20 m sont de couleurs distinctes.
- Une limite de lancer matérialisée à ne pas dépasser (ne pas mordre).
- Les objets sont à disposition à l'arrière de la zone d'élan pour suggérer un élan possible.
- 4 lancers à la suite.

PHASE 1



1 (ou 2) juge(s) :

- donne le signal de lancer et pour récupérer les objets ;
- valide le lancer : non mordu et tombe dans la zone de réception (par la discussion) ;
- annonce la mesure ;
- note la performance.

L'enseignant :

- s'assure de la tenue des rôles ;
- donne le signal pour aller chercher les objets et s'assure des règles de sécurité.

2 rôles : le lanceur et le juge.

PHASE 2



Par la discussion, il apparaît que, pour être plus précis dans la mesure de la performance, il faut placer un juge à la chute de l'engin.

Mettre en place les règles de sécurité et le dialogue juge de plateau / juge mesureur / lanceur – Le juge de plateau : « mesureur ? Prêt ? » - Le mesureur répond : « prêt ! » en regardant en direction du lanceur.

L'enseignant :

- s'assure de la transmission du code et de l'attention du mesureur ;
- donne le signal pour récupérer les objets.

3 rôles : le lanceur, le juge de plateau, le mesureur.

PHASE 3

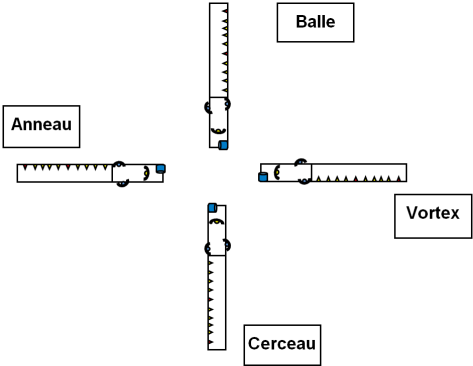


Par la discussion, il apparaît qu'un secrétaire permettrait au juge de plateau de ne se concentrer que sur une tâche, la sécurité, et que le lanceur pourrait lancer plus souvent.

Le juge de plateau donne également le signal pour récupérer les objets.

L'enseignant s'assure de la transmission du code et de l'attention du mesureur.

4 rôles : le lanceur, le juge de plateau, le mesureur, le secrétaire.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
CONSIGNES	<p>Dispositif pour la classe</p>  <p>Par groupe de 6 (3 lanceurs, 3 juges).</p> <p>Pour les lanceurs : lancer le plus loin possible son engin – Réaliser les essais à la suite.</p> <p>Pour les juges : trouver la meilleure organisation pour valider, mesurer, recueillir les performances de manière fiable et en sécurité. Rotation des groupes.</p>
CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF	<p>Démarche utilisée : la maïeutique → par le questionnement orienté, amener les élèves vers les réponses souhaitées.</p> <p>Pour toutes les phases : le questionnement de l'enseignant amène les élèves à constater qu'il n'est pas facile de voir où l'engin est tombé précisément. Comment faire ?</p> <p>Quand un essai est-il valable ?</p> <p>Comment s'assurer que le mesureur est en sécurité ?</p> <p>Tirer des conclusions et les mettre en expérimentation.</p>
CRITÈRES DE REUSSITE	<p>Pour le lanceur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il a établi son record pour chaque engin lancé. <p>Pour les juges : une organisation efficace est trouvée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'atelier fonctionne en autonomie. • La sécurité des lanceurs et des juges est assurée. • Le règlement est respecté. • Le relevé des performances est fiable.
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<p>Type d'engins à lancer.</p> <p>Double décimètre pour mettre en place l'atelier.</p> <p>Feuille de relevé de performances ou tablette.</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Illustration 2 : travail plus spécifique de l'attendu « Combiner des actions simples, courir-lancer »

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	<p>AFC 1 : réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p> <p>AFC 3 : mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</p> <p>AFC 4 : assumer des rôles de chronométreur et d'observateur.</p> <p>D1 / CG1 : « Des langages pour penser et communiquer » <i>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</i> Il s'agit pour l'élève pour l'élève de : <ul style="list-style-type: none"> • créer et entretenir de la vitesse pour la transmettre au corps ou à l'engin ; • centrer son attention sur un élément, se placer correctement pour observer. </p> <p>D2 / CG2 : « Les méthodes et outils pour apprendre » <i>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</i> Utiliser des instruments de mesure. Recueillir des performances, les stocker de préférence sur des outils numériques.</p>

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS

CE QU'IL Y A
À APPRENDRE**Obstacle prioritaire :**

L'élève lanceur doit assurer une continuité entre la phase d'élan (créer de l'énergie) et la phase de lancer (restituer l'énergie créée). Le trajet du bras lanceur (le chemin de lancement) doit être le plus important possible ; cela nécessite, pour un lanceur droitier, d'avoir au moment du lancer, le pied gauche devant et le bras droit loin derrière.

L'élève observateur doit prendre des indices pertinents pour renseigner le lanceur sur ces éléments. L'utilisation de la tablette numérique est pertinente.

Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue :

Pour le lanceur :

- Passer d'un lancer statique à un lancer en mouvement.
- Passer d'une amplitude gestuelle faible à un chemin de lancement important.
- Passer d'un élan indifférencié à une forme d'élan qui prend en compte les contraintes règlementaires et de forme d'engin lancé.

L'utilisation d'un élan, parce qu'il amène un contrôle plus important du geste et un ralentissement, peut amener une phase de régression de la performance.

Pour l'observateur :

- Passer d'une observation globale à une observation qui se fixe sur un seul élément (exemples : éloignement du bras lanceur, pied d'appui, rythme de l'enchaînement élan / lancer).
- Passer d'un placement non anticipé à un placement adapté à l'élément observé.

Passages obligés :

Se déplacer vite pour lancer sans marquer d'arrêt ni de ralentissement.

Lancer en opposition pied d'appui avant gauche / bras lanceur droit (pour un lanceur droitier).

ÉTAPES ET
REPÈRES DE
PROGRESSION**Pour le lanceur****Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints**

- Pas d'élan ou prend un élan et s'arrête pour lancer
- Lance à l'amble, pas d'amplitude du bras lanceur

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

- Ralentit son élan pour organiser le lancer
- Lance en opposition pied / bras
- Amplitude faible du bras lanceur

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

- Continuité entre l'élan et le lancer (sans ralentissement)
- Amplitude importante du bras lanceur

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

- Élan accéléré et rythmé
- Amplitude importante du bras lanceur, geste accéléré

Pour l'observateur**Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints**

- Observateur inattentif

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

- Placement peu pertinent. Observation globale et pas toujours fiable

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

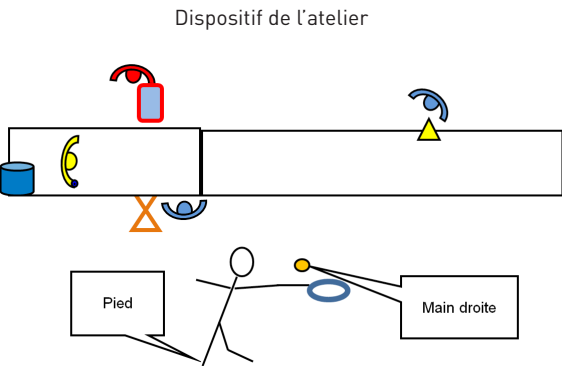
- Bien placé pour observer l'élément voulu
- Observation fiable de l'élément annoncé

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

- Bien placé pour observer l'élément ou les éléments annoncés
- Conseille le lanceur

	EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	<p>Par la contrainte de l'organisation de la tâche (placement des engins et contrainte de temps), amener obligatoirement les élèves à se déplacer pour lancer.</p> <p>Permettre aux élèves de repérer 2 points clés du lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la continuité des actions d'élan et de lancer ; • le lancer en opposition pied gauche devant / bras lanceur loin derrière.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<p>Utiliser une méthode comparative afin de repérer les différentes solutions motrices trouvées.</p> <p>Identifier les plus efficaces (celles qui permettent de lancer plus loin).</p> <p>Repérer les points clés et les analogies entre les différents types de lancer et les différents engins.</p> <p>Réinvestir les solutions trouvées pour lancer un autre engin.</p>
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Principe de création et de restitution d'énergie par un élan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre un élan que l'on peut contrôler ; • lancer en opposition pied / bras pour augmenter l'amplitude du lancer ; • accélérer le geste du bras ; • utiliser la forme d'élan adaptée à l'engin (rotation ou translation). <p>Principe de placement pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se placer au bon endroit pour observer ; • anticiper le déplacement du lanceur ; • centrer son attention sur un seul élément.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	<p>Réaliser 4 lancers de suite par engin en moins de 30 secondes.</p> <p>Réaliser la meilleure performance possible.</p>

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE

DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Un couloir de 5 m de large. • Une zone d'élan possible de 5 m de longueur. • Une limite de lancer matérialisée à ne pas dépasser (ne pas mordre). • Les objets sont à disposition à l'arrière de la zone d'élan pour suggérer un élan possible. • 1 sablier (30 s) ou un chronomètre. 	
CONSIGNES	<p>Pour le lanceur : partir de la réserve d'engins (cerceau ou anneau ou balle ou vortex), au signal du chef de plateau qui déclenche au même moment le chronomètre : réaliser les 4 lancers en moins de 30 s.</p> <p>Pour le mesureur : déplacer le plot signalant la meilleure performance au fur et à mesure. Noter la meilleure performance.</p> <p>Pour l'observateur : filmer le lanceur sur ses 4 essais.</p>	
CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF	<p>Question 1 : comparons la manière de lancer de « x » et « y ». Regardons le pied avant. Quelle incidence sur la performance ?</p> <p>Question 2 : comparons la manière de lancer de « x » et « y ». Regardons la position du bras lanceur. Quelle incidence sur la performance ?</p> <p>Question 3 : comparons la manière de lancer de « x » et « y ». Regardons l'enchaînement prise d'élan et phase de lancer. Quelle incidence sur la performance ?</p> <p>Questions 4 : comparons la manière de lancer de « x » qui lance le vortex et « y » qui lance l'anneau. Sur les points que nous avons regardés précédemment, est-ce que nous notons des différences et des similitudes ?</p> <p>Lors de la rotation sur l'autre atelier (autre engin lancé), essayons d'appliquer la solution qui permet de lancer le plus loin.</p>	

	EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE
CRITÈRES DE REUSSITE	<p>Pour le lanceur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • il enchaîne un élan et un lancer sans rupture de rythme ; • il lance en opposition pied gauche devant / bras droit loin derrière ; • il bat son record. <p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • il se place correctement pour filmer ; • il reconnaît sur le film les points clés.
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> • type d'engins à lancer ; • limiter la zone d'élan à 2.5 m pour le lancer d'anneau et de cerceau pour amener une prise d'élan en rotation. <p>Outil à disposition :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tablette numérique.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

Lancer : repères d'évaluation

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

AFC 1 : réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.

AFC 2 : combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.

AFC 3 : mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.

AFC 4 : assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

Acquérir des coordinations motrices efficaces et s'investir dans une activité de performance

- Orienter les forces créées pour produire une trajectoire.
- Synchroniser les actions d'impulsion.
- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible en lancer (établir son record).
- Réaliser une série de lancers dans une zone proche de son record.

Combiner les actions de « prendre un élan » et « lancer en translation et en rotation » pour lancer loin

- Lancer dans l'axe.
- Lancer précis puis loin et précis avec élan.
- Lancer loin et dans l'axe avec élan.

Construire des repères

- Adapter la vitesse d'élan pour garder la maîtrise de son geste et pour lancer loin.
- Identifier le pied d'appui et la main lanceuse en opposition.
- Placer des repères pour organiser son élan.
- Identifier le trajet du bras, de la main, de l'engin pendant la phase de chemin de lancement.

Apprendre en répétant et en observant pour progresser

- Repérer les points clés du lancer (pied d'appui, opposé au bras lanceur – éloignement de l'engin au moment du double appui – orientation des épaules au moment du lancer).
- Se placer pour observer.

Valider une performance en sécurité

- Faire respecter, respecter les règles de sécurité (zones de danger, zones de sécurité – moments de danger, moments de sécurité).
- Valider un lancer.
- Mesurer un lancer.
- Reporter les données recueillies sur un document papier ou numérique.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE		
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p style="text-align: center;">LE LANCEUR</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Le lancer s'effectue à l'amble (pied droit devant pour main droite lanceuse) ou le lanceur prend un élan non adapté aux contraintes règlementaires ou à l'engin. Il n'exploite pas l'énergie créée par l'élan, il marque un arrêt entre l'élan et le lancer. L'amplitude du lancer est faible, pas d'éloignement du bras lanceur. Les performances ne sont pas en adéquation avec les ressources de l'élève. Les performances sont aléatoires.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Le lanceur utilise un élan adapté aux contraintes règlementaire ou à l'engin. La vitesse de l'élan est faible ou marque un ralentissement entre l'élan et le lancer. L'amplitude du lancer est modérée, peu d'éloignement du bras lanceur. Le lancer s'effectue en opposition pied/bras mais se réalise sur un seul pied Les performances ne sont pas stabilisées. Le lancer avec élan ne permet pas encore d'améliorer les performances par rapport à un lancer sans élan.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Le lanceur prend un élan adapté aux contraintes règlementaires ou aux différents engins. La prise d'élan et le lancer s'effectuent en continuité et sans rupture de rythme. L'amplitude de lancer est importante, le bras lanceur est éloigné vers l'arrière. Les performances se stabilisent. La prise d'élan permet d'améliorer la performance par rapport à un lancer sans élan.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés L'élan est construit à partir de repères personnels et est réalisé sans ralentissement. Le lancer est fait sur deux appuis. L'amplitude de lancer est importante et le geste est accéléré. Les performances sont stabilisées dans une zone proche du record. La prise d'élan permet d'augmenter de manière significative la performance par rapport à un lancer sans élan.</p>	<p style="text-align: center;">LE JUGE/OBSERVATEUR</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints L'élève juge est distrait et ne respecte pas les règles de sécurité. Son mauvais placement ne lui permet pas de réaliser les différents rôles.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints L'élève juge ou observateur assure avec attention le rôle qu'il choisit. La qualité de son jugement manque de précision à cause d'un placement insuffisamment approprié ou d'une attention qui peut s'égarer. Les règles de sécurité sont respectées lorsqu'elles sont rappelées fréquemment.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints L'élève juge ou observateur assure avec conscience les rôles qui lui sont confiés. Il adapte son placement pour être efficace. Il communique avec les autres pour fiabiliser le recueil des informations et pour assurer les conditions de sécurité.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés L'élève assure efficacement les rôles de mesureur, de juge de plateau, de secrétaire, d'observateur. Il assure une vigilance active sur l'ensemble des règles de sécurité, il coordonne les rôles du plateau. Par la pertinence de son observation et de son jugement, il peut conseiller un camarade.</p>
	COMPÉTENCE ATTENDUE	Combine un élan et un lancer dans l'axe le plus loin possible. Réalise une série de performances dans une zone proche de son record. Assure de manière fiable le relevé de performances dans un environnement sécurisé. Il observe des éléments simples du lancer.

	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE
RÈGLES CONSTITU- TIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	<p>Évaluation AFC 1 et 2 : chaque élève réalise deux séries de 3 lancers (3 en rotation, 3 en translation). Le lancer s'effectue après un élan adapté. La réception du lancer s'effectue dans un couloir de 5 m de large. Les 2 meilleures performances pour chaque engin lancé sont retenues.</p> <p>Évaluation : moyenne des 2 meilleurs lancers en rotation + moyenne des deux meilleurs lancers en translation.</p> <p>Évaluation AFC 3 et 4 : pour chaque atelier, un chef de plateau, un secrétaire, un mesureur. L'évaluation porte sur le respect des codes verbaux pour assurer la sécurité, sur la précision de la mesure et sur le report des performances et leur synthèse.</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Les enjeux de formation

Comprendre l'enjeu de formation du CA 2 « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Il s'agit de permettre à l'élève de **savoir se déplacer à l'aide d'une motricité spécifique** (apprendre à nager, courir en s'orientant, glisser, rouler, naviguer) dans un environnement nouveau, varié ainsi que d'apprendre à **construire un projet de déplacement** en utilisant pleinement ses ressources tout en le réalisant en sécurité pour être capable d'assurer son retour ou celui de son pair.

La lecture du milieu ou de sa représentation cartographiée permet **d'apprendre à la fois de prendre un risque calculé dans le choix de l'itinéraire et de respecter l'environnement naturel ou artificiel.**

La collaboration partagée entre pairs autour de la sécurité et de l'aide est une composante majeure de la pratique dans ce champ d'apprentissage.

Les enjeux de formation : quels sont les problèmes que rencontre l'élève dans ce champ ?

LES PRINCIPAUX PROBLÈMES POSÉS À L'ÉLÈVE

Ce que l'élève doit savoir faire pour progresser:

- Prendre le temps de construire une motricité spécifique de nageur, rouleur, grimpeur, navigateur, coureur qui s'oriente
- Passer d'un déplacement spontané à un déplacement choisi et en partie réfléchi dans un milieu inhabituel en construisant préalablement une carte mentale simple basée sur les éléments saillants reconnus comme tels
- Passer d'un déplacement spontané au choix d'un itinéraire mettant en jeu une motricité basée sur le couplage support – déplacement
- Passer d'un engagement volontaire dans un déplacement à un engagement dont on peut se dégager sans risque (à formuler en termes de contraintes spatiale, temporelle, mécanique, émotionnelle...)

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

Domaines du socle	Compétences générales en EPS	Contribution du champ d'apprentissage n° 2 aux compétences générales et aux domaines du socle : les enjeux de formation
Domaine 1 Les langages	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> • Construire le langage de son corps : se doter d'une motricité spécifique pour se déplacer dans les milieux en, courant, glissant, roulant, grim pant, navigant ... <ul style="list-style-type: none"> - acquérir des techniques de mobilisation de son corps pour se déplacer ou propulser l'engin ; - utiliser les caractéristiques du déplacement de l'engin (glisser, prendre le vent, rouler, etc.). • Percevoir le langage de son corps : prendre des informations sur la carte ou dans le milieu (lire) <ul style="list-style-type: none"> - en exploitant les éléments simples d'un milieu naturel ou artificiel pour construire et mener un projet de déplacement finalisé ; - en choisissant sur carte ou en milieu réel un niveau d'itinéraire estimé réalisable ; - en adaptant son déplacement aux contraintes offertes par le milieu. • Construire le langage de son corps : solliciter et développer l'usage de ses ressources physiques <ul style="list-style-type: none"> - en fournissant l'effort nécessaire à la performance visée.
Domaine 2 Les outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	<ul style="list-style-type: none"> • Se doter de méthodes individuelles ou collectives pour apprendre ainsi que d'outils (intellectuels, matériels, numériques, etc.) pour construire son habileté à se déplacer et conduire son déplacement <ul style="list-style-type: none"> - apprendre par l'action et la répétition en assurant un volume de pratique important, par l'observation, par le projet ; - utiliser des symboles simples des éléments du milieu facilement reconnaissables pour planifier un déplacement ; - lire une fiche d'itinéraire pour décider de s'engager et/ou de renoncer pour un autre itinéraire ; - chercher des solutions variées par tâtonnement de type essais-erreurs et pouvoir en faire profiter le groupe.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable d'assurer les différents rôles pour garantir sa sécurité et celle d'autrui <ul style="list-style-type: none"> - en respectant les consignes de sécurité générales et spécifiques aux activités ; - en sachant assurer la sécurité de ses partenaires dans l'entre-aide. • Être capable d'assurer les différents rôles sociaux : pratiquants, observateurs, pareurs (escalade) - suiveurs (CO)...
Domaine 4 systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable de choisir un parcours adapté à ses possibilités et à celles de ses pairs <ul style="list-style-type: none"> - en s'engageant dans un milieu peu impressionnant par une combinaison de déplacements qui éprouvent certaines limites tout en préservant sa sécurité ; - en appliquant des consignes simples de sécurité pour soi et les autres ; - en gérant seul en action et / ou à plusieurs la sécurité du déplacement ; - en jouant à déformer le corps au service du déplacement finalisé sur le support sans se faire mal.

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

Domaine 5 Les représentations du monde et l'a activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique	<ul style="list-style-type: none">• Être capable d'identifier les exigences des parcours et les conditions du milieu naturel (végétal, minéral) ou artificiel pour en déceler les pièges et les intérêts<ul style="list-style-type: none">- savoir dénommer les éléments caractéristiques du milieu organisateurs du déplacement ;- comprendre les consignes de sécurité ;- savoir choisir un niveau de déplacement conforme à ses ressources.• Être capable de se déplacer dans un milieu sans nuire :<ul style="list-style-type: none">- en appréciant la fragilité de la biodiversité des écosystèmes à l'occasion de la pratique ;- en contribuant si nécessaire à sa protection (propreté, sauvegarde, etc.).
---	--	--

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

La démarche en EPS

Enseigner en EPS c'est offrir dans chaque leçon ou séance l'accès à deux types d'acquisitions en lien avec le socle

Des compétences générales pour contribuer à l'acquisition du socle :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires permettant d'acquérir **les connaissances et compétences liées aux quatre champs d'apprentissage :**

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique ;
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Enseigner en EPS c'est adapter les programmes aux contextes humain et matériel locaux, en concevant et mettant en œuvre collégalement le projet pédagogique EPS

Mettre en œuvre les programmes et permettre l'accès à ces compétences se font dans le contexte de l'école et du collège. **C'est l'équipe qui décline les programmes en un projet pédagogique EPS** ajusté aux élèves concernés, aux projets de formation locaux (projet d'école et projet d'établissement), aux conditions matérielles d'enseignement (installations sportives).

Enseigner l'EPS c'est offrir aux élèves un parcours de formation équilibrant les quatre champs d'apprentissage

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève un temps de pratique motrice long pour permettre les acquisitions

- Des modules ou cycles d'apprentissage d'au moins 6 à 7 leçons ou séances pour assurer un apprentissage d'au moins 10 h.
- Des leçons ou séances fixant une acquisition et offrant un temps de pratique équivalent à 60 à 70 % du temps.

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève en début de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation qui témoigne de savoir-faire disponibles et de problèmes à résoudre ; en fin de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation atteste des nouvelles connaissances et compétences

- Il faut s'appuyer sur une situation d'évaluation diagnostique que l'on peut également appeler situation complexe.

Aide méthodologique à la construction d'un module ou cycle d'apprentissage

Bâtir la trame d'un module ou cycle d'apprentissage de 10 à 12 heures de pratique

C'est à partir des choix réalisés dans le projet pédagogique EPS pour le cycle 3 que l'on retient pour le module ou cycle d'apprentissage :

- La **compétence dominante** ou mineure du **domaine du socle ou de la compétence générale** (exemple : domaine 1 langage écrit pour les consignes et langage du corps ; domaine 2 apprendre par la compréhension des consignes, par l'action et travailler en binôme ; domaine 3 assurer le rôle d'observateur pour son binôme, etc.).
- **Le champ d'apprentissage CA 2** : le ou les attendus de fin de cycle à atteindre pour ces 10 h ou 12 h de pratique.
- **L'APSA ou les APSA** parmi celles du projet.
- Ce qu'il y a à apprendre : dans les tableaux « Les enjeux de formation », « L'explicitation des attendus de fin de cycle ».
- Ce qu'il y a à **évaluer**.

Aide pour concevoir le module ou cycle d'apprentissage pour chaque leçon ou séance d'apprentissage du CA 2

L'APSA retenue :

L'activité physique retenue appartient nécessairement à celles identifiées par le **projet pédagogique d'EPS** au titre de ce champ d'apprentissage.

Exemples pour le CA 2 :

Natation : savoir nager.

Escalade, rouler en roller, rouler à vélo, faire une course d'orientation, faire du ski, naviguer, etc.

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « **acquisitions prioritaires** » permettant d'atteindre les différents « **attendus de fin de cycle 3** » dans le champ d'apprentissage. Elles sont envisageables pour un premier (ou un deuxième) module ou cycle d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de 10 à 12 h pour les élèves.

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique et les caractéristiques des élèves, dans les tableaux : « **Les enjeux de formation** », « **L'explicitation des attendus de fin de cycle** » et « **Bâtir un module d'apprentissage** ».

Repères de progressivité :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique.

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Acquisition attendue dans l'APSA support :

Il s'agit de formuler, pour le module ou cycle d'apprentissage offert aux élèves de l'école ou du collège, un énoncé simple **de ce que l'élève doit être capable de faire**. Il est rédigé en prenant en compte les **quatre attendus de fin de cycle 3, l'enjeu d'apprentissage, les règles et modalités d'évaluation**.

Par exemple : CA 2

Pour les APSA du CA 2 : l'élève doit être capable de choisir, conduire et réussir, parmi plusieurs possibles, un itinéraire simple ; prendre un risque calculé qui respecte les règles de sécurité passive et active et intègre la possibilité de retour si nécessaire ; gérer la sécurité seul et à plusieurs ; modifier son projet de déplacement par l'analyse individuelle et collective de ses erreurs et échecs ; inscrire un projet de déplacement dans une sensibilisation à l'environnement.

Compétence attendue pour le savoir nager : la compétence attendue est fixée par la circulaire.

Règles constitutives des modalités d'évaluation pour le CA 2 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :

« Il s'agit de préciser les conditions dans lesquelles on souhaite voir émerger la compétence attendue. Ces conditions recouvrent à la fois l'organisation matérielle, les consignes apportées aux élèves, le but de la situation, les actions mobilisées, les adaptations ou aménagements acceptés... ».

Notions interdisciplinaires :

- cartographie : échelle : mesure des longueurs et des distances, symbolique élémentaire ;
- écologie des environnements naturels sensibles : identification des impacts de l'activité humaine et des espèces endémiques ;
- effets de l'altitude sur soi et sur le climat ;
- sécurité : nature des aménagements humains en milieu naturel ou non ;
- géologie des massifs ;
- vitesses : mesure du temps en relation avec une distance ;
- systèmes à l'équilibre et en déséquilibre ;
- récits d'aventure (écriture et lecture) : CM1-CM2 : « Vivre des aventures » ; « Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres » ; 6^{ème} : « Récits d'aventures ».

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

L'explicitation des attendus de fin de cycle

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage n°2 ?

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 2) : RÉALISER, SEUL OU À PLUSIEURS, UN PARCOURS DANS PLUSIEURS ENVIRONNEMENTS INHABITUELS, EN MILIEU NATUREL AMÉNAGÉ OU ARTIFICIEL

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Sécuriser et maîtriser un déplacement dans un **environnement inhabituel** peu anxiogène.
Anticiper un déplacement en lisant le milieu.

La préparation du projet peut faire l'objet d'une collaboration ; sa réalisation engage préférentiellement l'élève, seul ou en binôme, à des rôles différenciés.

Les itinéraires proposés :

- **sont de difficultés variées** (longueurs et pentes) **mais de complexité modeste** (nombre d'indices et de combinaisons possibles) ;
- **exigent la réalisation d'un projet de déplacement finalisé permettant le retour** au point de départ ;
- **imposent l'usage d'un matériel et de procédures de sécurité.**

Le ou les itinéraires est ou sont choisis par l'élève lui-même parmi plusieurs possibles proposés par l'enseignant.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Dans la réalisation motrice :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se doter d'une nouvelle motricité qui remet en cause l'équilibre et la propulsion ; • établir des liens entre une lecture globale avant l'action et celle exigée pendant l'action ; • traiter en simultanée et non en successif 3 activités d'équilibration, de propulsion et de lecture du terrain. <p>Dans la prise d'informations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • lire le milieu et / ou ses représentations (cartes) pour y prélever des indices essentiels ; • prélever des indices pertinents parmi des indices nombreux et de plus en plus complexes ; • anticiper les actions à réaliser. <p>Dans la décision et la conduite du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'engager en établissant une stratégie ; • se centrer sur et mémoriser autre chose que des indices simples de façon isolée ; • se focaliser sur autre chose que le début de l'itinéraire ; • utiliser autre chose qu'un projet de déplacement unique ; • conserver sa lucidité en situation de stress et de fatigue. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Savoir se préparer, disposer des procédures de sécurité, identifier les repères du milieu pour se mettre en sécurité, s'équiper.</p> <p>Se doter des premières techniques et habiletés motrices afin de parvenir à se déplacer pour nager, grimper, rouler, courir en s'orientant, naviguer, à son niveau dans l'espace sécurisé.</p> <p>Enrichir les techniques et habiletés pour choisir des déplacements variés (sens, rotation, équilibre, niveau de difficulté, etc.).</p> <p>Savoir suivre un itinéraire prédéfini puis choisir un itinéraire de déplacement.</p> <p>Savoir se réorienter en cas d'erreur de déplacement.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Passer d'un déplacement spontané réactif, couteux en temps et en énergie à un déplacement choisi à partir des indices pertinents (points remarquables).</p> <p>Passer d'un déplacement à partir d'indices simples à une identification des zones clefs à décoder avant l'action.</p> <p>Dans la décision (de déplacement ou de sécurité), passer d'une centration exclusive sur soi à la prise en compte du point de vue de l'autre dans une mutualisation du risque et du projet de déplacement.</p> <p>Passer de la méconnaissance de l'environnement naturel sensible à la prise de conscience de la nécessité de le préserver.</p>	<p>D1 : « Les langages pour penser et communiquer » : « Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps ».</p> <p>CG1 : « Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne ».</p> <p>D4 : « Les systèmes naturels et techniques / apprendre à entretenir sa santé ».</p> <p>CG4 : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ».</p> <p>D5 : « Les représentations du monde et l'activité humaine »</p> <p>CG5 : « S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique. Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif... ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 2) : CONNAÎTRE ET RESPECTER LES RÈGLES DE SÉCURITÉ QUI S'APPLIQUENT À CHAQUE ENVIRONNEMENT

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Connaître pour **chaque environnement les indicateurs qui annoncent les risques spécifiques** (risques de se noyer, de chuter, de se perdre ...).

Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation, etc.) pour **modifier et adapter son déplacement**.

Chaque environnement contient des contraintes sur le déplacement qui imposent des règles générales et spécifiques de sécurité et de déplacement.

Chaque **projet de déplacement** sur des itinéraires choisis est l'occasion **d'éprouver en actes la nécessité de respecter scrupuleusement les règles** de sécurité active et passive.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>En dehors des zones dangereuses, le risque est rarement anticipé.</p> <p>En situation stressante et / ou stimulante, la sécurité n'est pas perçue comme nécessaire ou comme efficace.</p> <p>Le parcours est perçu dans sa globalité indépendamment de ses exigences.</p> <p>L'engagement se fait sans anticipation des risques sub-jectifs et des contraintes liées à la sécurité, à la gestion du matériel et de l'organisation.</p> <p>Le partenaire subit le déplacement.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Connaître : les règles d'équipement, les limites de sécurité, les procédures de sécurité pour soi.</p> <p>Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance.</p> <p>Passer d'une méconnaissance des risques à une identification de chacun d'entre eux spécifiquement.</p> <p>Passer d'un engagement spontané sans contraintes à un engagement cadré par un protocole simple.</p> <p>Passer d'une posture d'engagement individuel spontané à celle d'acteur de sa propre sécurité et de celle des autres.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Passer d'un déplacement à vue partiellement finalisé à la réalisation du parcours intégrant le retour en toute sécurité.</p> <p>Passer d'un usage aveugle du matériel mis à disposition à sa vérification par les élèves sous le contrôle de l'enseignant.</p>	<p>D2 : « Des méthodes et outils pour apprendre » :</p> <p><i>« En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir ... prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités.</i></p> <p><i>La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'autonomie et les capacités d'initiative ; elle favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération ».</i></p> <p>CG2 :</p> <p><i>« Préparer - planifier - se représenter une action avant de la réaliser.</i></p> <p><i>Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace.</i></p> <p><i>Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif.</i></p> <p><i>Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres ».</i></p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 2) : IDENTIFIER LA PERSONNE RESPONSABLE À ALERTEUR OU LA PROCÉDURE EN CAS DE PROBLÈME

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Prendre connaissance des procédures, les comprendre pour agir.

Former un citoyen capable de réagir face à un accident.

Disposer des repères pour mettre en œuvre les conduites à tenir :

- Qui appeler ?
- Où est l'enseignant, l'adulte ?

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Les signes de détresse du pratiquant sont méconnus ou ignorés.</p> <p>L'attention aux autres élèves n'est présente que lorsque l'enseignant rappelle la consigne.</p> <p>Les situations à risque ne sont pas identifiées comme telles.</p> <p>L'inquiétude ou l'anxiété sont inhibitrices en cas d'incident.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Connaître les procédures pour se mettre en sécurité, se sauver.</p> <p>Connaître les procédures pour alerter.</p> <p>Être capable de tenir régulièrement les rôles autres que celui de nageur, d'escaladeur, de coureur, de skieur, etc.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Adopter immédiatement un autre rôle dès que l'élève a fini d'être pratiquant (observer, juger, aider, etc.).</p> <p>Passer d'une posture d'observateur passif à une posture active basée sur les connaissances requises pour faire face en cas de problème : jouer son rôle (préalablement défini, éventuellement dans une simulation de secours fictif).</p> <p>Prendre les mesures de sécurité lors d'une simulation d'accident.</p>	<p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen » :</p> <p>« L'élève comprend et respecte les règles communes ».</p> <p>« L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes ».</p> <p>« L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui ».</p> <p>CG3 :</p> <p>« Respecter, construire et faire respecter règles et règlements. Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat. Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 2) : VALIDER L'ATTESTATION SCOLAIRE DU SAVOIR NAGER (ASSN), CONFORMÉMENT À L'ARRÊTÉ DU 9 JUILLET 2015

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

L'ASSN est une réelle attestation de compétence . L'ASSN a une visée sécuritaire . L'ASSN autorise l'accès aux loisirs aquatiques .	Maîtriser ses actions dans le milieu aquatique.
Identifier le responsable de surveillance.	Se conformer aux règlements.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>La peur de l'eau conduit à un refus d'immersion de la tête.</p> <p>La profondeur est source de stress. Le nageur est « apnéiste » ou « bouchon ».</p> <p>La crainte de l'immersion conduit à un déplacement vertical (appuis au sol intermittents, nage la tête très hors de l'eau, les pieds restent au fond).</p> <p>Les mouvements des bras et jambes ne sont pas encore réalisés ensemble.</p> <p>Les actions de propulsion sont inadaptées. Les jambes sont considérées comme une aide à la propulsion au détriment des bras, mettant ainsi en inconfort respiratoire à cause de la forte dépense énergétique.</p> <p>La dépense énergétique est trop lourde. Le « partir » ne permet pas de « revenir » par manque de gestion de ses ressources.</p>	<p>Accepter l'eau pour s'y mouvoir dessus et dessous. Passer d'une peur de l'eau à une exploration active de l'eau et des différents modes d'entrée dans l'eau :</p> <ul style="list-style-type: none"> • entrer dans l'eau (escalier, échelle, saut, plongeon) et s'y repérer en conservant des appuis solides ; • immerger le tronc, les épaules, la tête, le corps ; • respirer de manière aquatique. <p>Changer de posture pour s'adapter au milieu.</p> <p>Passer d'un déplacement dans l'eau avec un corps encore trop vertical à un déplacement plus à l'horizontal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter la perte d'appui plantaire ; • se laisser flotter, et remonter passivement ; • s'équilibrer par des appuis fuyants ; • s'aligner pour glisser et plonger ; • se propulser par train séparé (bras et jambes) ; • enchaîne les actions propulsives et de glisse mais ne les coordonne pas et ne synchronise pas. <p>Passer d'un déplacement sur l'eau à un déplacement sur l'eau dans plusieurs directions et sous l'eau.</p> <p>Passer d'un déplacement ventral unique à un déplacement dans plusieurs directions sur le ventre et un déplacement sur le dos.</p>	<p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen » :</p> <p>« L'élève comprend et respecte les règles communes ».</p> <p>« L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes ».</p> <p>« L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui ».</p> <p>CG3 :</p> <p>« Respecter, construire et faire respecter règles et règlements. Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat. Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences ».</p>

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
	<p>Réaliser les épreuves de l'ASSN :</p> <ul style="list-style-type: none"> • entrer dans l'eau par la tête et / ou en bascule arrière ; • se maintenir volontairement à la surface en position verticale ; • se déplacer sous la surface de l'eau en immersion sans appui solide ; • ouvrir les yeux dans l'eau pour accomplir une tâche complexe, un parcours, un changement de direction ; • réaliser un déplacement dorsal puis ventral en continuité ; • glisser en conservant l'équilibre horizontal pendant ses déplacements ou sur une coulée ; • coordonner et synchroniser les mouvements des bras et des jambes dans 1 nage ventrale et 1 nage dorsale ; • coordonner et synchroniser sa respiration avec sa propulsion ventrale et dorsale. 	

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Bâtir un module d'apprentissage pour le savoir nager

DIFFICULTÉS DES ÉLÈVES	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
<p>Pour le premier degré : Accepter l'immersion des voies respiratoires.</p> <p>Accepter l'horizontalité du nageur.</p> <p>Se doter des mouvements bras et jambes pour se déplacer dans l'eau.</p> <p>Construire l'expiration aquatique.</p> <p>Pour le second degré : Enchaîner plusieurs actions selon un ordre imposé sans discontinuité.</p> <p>Mémoriser le parcours exigé par le test du savoir nager.</p> <p>Identifier ses points faibles dans la réalisation de l'épreuve pour les travailler.</p>	<p>Construire une aisance dans l'eau :</p> <ul style="list-style-type: none"> accepter l'immersion des voies respiratoires et des yeux ; accepter d'ouvrir les yeux pour prendre des informations ; accepter l'apnée car on se repère sous l'eau en gardant des appuis au sol. <p>Construire une position horizontale :</p> <ul style="list-style-type: none"> accepter le déplacement vertical sous l'eau en appuis ; accepter de s'allonger sur le ventre et se relever aidé ; accepter de s'allonger sur le dos en eau peu profonde ; accepter de faire une « torpille poussée sous l'eau en petit bain » ; accepter d'aller récupérer en petit bain un objet immergé. <p>Construire un déplacement dans l'eau :</p> <ul style="list-style-type: none"> orienter ses appuis à contre sens du déplacement ; optimiser la surface d'appui des membres supérieurs comme inférieurs ; gérer l'amplitude et la profondeur d'appui selon les besoins ; accélérer ses appuis dans l'eau ; glisser pour minimiser les freins générés par le déplacement du corps et par les retours des membres ; coordonner les actions propulsives des membres supérieurs et inférieurs ; synchroniser une respiration aquatique avec le mouvement de propulsion. <p>Construire une respiration en déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> accepter de faire « la torpille qui expire » ; se déplacer avec flotteur (planche) avec des expirations aquatiques ; se déplacer en nages ventrale et dorsale avec expiration ; se déplacer avec expiration sur mouvement de propulsion. 	<p>Comportements observables :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'allongement sur et dans l'eau reste bref ; l'immersion et le déplacement sous l'eau sont observables ; le déplacement ventral est réalisé en petit bain ; l'immersion sous l'eau est suivie d'un déplacement ; le déplacement sur 25 m est réalisé avec fatigue ; la respiration contrôle, stabilise et calme le déplacement ; les composantes de l'ASSN sont réalisées une à une ; <p>Repère final : test de l'ASSN :</p> <ul style="list-style-type: none"> entrer dans l'eau en chute arrière ; se maintenir volontairement à la surface en position verticale ; se déplacer sous la surface de l'eau en immersion sans appui solide ; ouvrir les yeux dans l'eau pour accomplir une tâche complexe, un parcours, un changement de direction ; réaliser un déplacement dorsal puis ventral en continuité ; coordonner et synchroniser les mouvements des bras et des jambes dans 1 nage ventrale et 1 dorsale ; coordonner et synchroniser sa respiration avec sa propulsion ventrale et dorsale ; identifier la personne à alerter en cas de problème ; connaître les règles de base liées à l'hygiène et à la sécurité ;

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Illustration 1 : travail plus spécifique de l'attendu « Nager en sécurité, dans un établissement de bains ou un espace surveillé »

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ	
<p>A2 : se déplacer en sécurité sur le dos et sur le ventre.</p>	<p>D2/CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre » Il s'agit pour l'élève d'émettre des hypothèses pour réaliser le parcours le mieux adapté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tester, éprouver ses hypothèses pour les valider ou non ; - utiliser les médias numériques au service de l'observation et du déplacement.
<p>CE QU'IL Y A À APPRENDRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orienter ses appuis à contre sens du déplacement. • Optimiser la surface d'appui des membres supérieurs comme inférieurs. • Gérer l'amplitude et la profondeur d'appui selon les besoins. • Accélérer ses appuis dans l'eau. • Glisser horizontalement pour minimiser les freins générés par le déplacement du corps et par les retours des membres. • Coordonner les actions propulsives des membres supérieurs et inférieurs. • Synchroniser une respiration aquatique avec le mouvement de propulsion.

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Le nageur</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se déplace sur une courte distance en utilisant une technique de nage non identifiée (exemple : petit chien). • Se propulse avec une faible amplitude. • Les retours de bras se font dans l'eau. • Respire en gardant la tête hors de l'eau. • Le corps n'est pas réellement allongé dans l'eau. • Les actions de bras et de jambes sont réalisées <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se propulse en utilisant une technique simple de bras (crawl ou brasse) qui inclut les retours adaptés. • Respire en sortant la tête hors de l'eau. • S'équilibre à l'aide des jambes par un battement, un mouvement de brasse de faible amplitude. • S'allonge bien à l'horizontal et à la surface de l'eau. • Les coordinations de bras et de jambes sont peu définies. <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints (savoir nager)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le gainage du corps permet de maintenir l'équilibre dynamique qui s'appuie sur les jambes. • Les actions de jambes et de bras sont coordonnées et synchronisées. • Des temps de glisse sont éventuellement inclus dans la nage. • L'expiration dans l'eau est réelle mais non complète. • L'inspiration perturbe encore la nage. • Les actions propulsives manquent encore d'amplitude. <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le style de nage est différencié et choisi en fonction du déplacement à réaliser. • Les appuis propulsifs sont amples et dynamiques. • La respiration et les actions des bras et des jambes sont synchronisées et coordonnées. • La respiration est quasi facilitatrice des actions propulsives : expiration complète et aquatique, inspiration courte.
SITUATION D'ÉVALUATION POSSIBLE	Nager en changeant de nage (ventrale ou dorsale) ; limiter au maximum le nombre de cycles de bras. Utiliser une méthode expérimentale pour observer, conseiller et transformer sa pratique.
	<p>La méthode</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le choix du « contrat » est réalisé au hasard. • L'observation de la nage est non référencée à des critères objectifs ou uniquement les critères quantitatifs du contrat. • Le regard porté sur son image est uniquement affectif ou ludique. • Aucune hypothèse n'est réalisée. <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisit son contrat à partir d'une pratique de référence non analysée. • Observe la nage à partir d'indicateurs précis uniquement quantitatifs. • Émet une hypothèse sans la relier à un indicateur observé. • Ne discute pas de son choix d'hypothèse avec ses pairs. • Ne prends pas toujours pas en compte les résultats de l'expérimentation. <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints (savoir nager)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'observation de la nage est faite à partir d'indicateurs précis quantitatifs et qualitatifs. • Émet une hypothèse qui met en relation une cause à un effet. • Choisit son « contrat » en fonction de l'hypothèse émise. • Discute avec ses pairs de l'hypothèse et des tests à réaliser. • A du mal à extraire de la connaissance de son expérimentation. <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Émet une hypothèse qui met en relation des causes et des effets. • Choisit son contrat de travail en fonction de l'hypothèse émise. • Utilise les critères d'analyse précis, qualitatifs et quantitatifs, dans l'observation de la vidéo. • Discute avec ses pairs de l'hypothèse et des tests à réaliser. • Définit les critères de validation ou d'invalidation de l'hypothèse. • Met en œuvre le protocole avec rigueur. • Extrait la connaissance utile aux progrès.

	EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	Construire une respiration aquatique en crawl qui devienne facilitatrice des actions propulsives et qui diminue les freins.
DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT	Placer l'élève en situation de résolution de problème avec un pair observateur. Médiation de l'image (tablette vidéo). Guidage des élèves plus ou moins important par l'enseignant et l'outil numérique (Kinovéa par exemple + apport de connaissances spécifiques).
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	Synchroniser une respiration aquatique avec le mouvement de propulsion : inspirer de manière brève sur le temps mort propulsif ; expirer longuement et de manière forcée sur le temps moteur propulsif. Allonger la nuque, tourner la tête pour conserver la bouche dans le creux de la vague.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	Réduire les effets perturbants de l'inspiration sur l'équilibre du corps dans l'eau par un meilleur alignement de la tête au moment de l'inspiration.
DISPOSITIF	En duo, les élèves réalisent un déplacement selon un contrat déterminé à l'avance. Exemple : inspirer 20 fois sur la longueur en crawl. Le camarade est sur le bord pour observer et filmer la prestation. Après essai, les élèves dialoguent pour émettre des hypothèses sur les améliorations à apporter et font un nouvel essai. Possibilité de mettre des palmes aux élèves pour amplifier les sensations.
CONSIGNES	Nager deux fois 25 mètres. Entre deux, analyser la nage et émettre une hypothèse d'amélioration. Réaliser le second 25, puis inverser les rôles. Centrer l'attention des élèves sur ce qu'ils font pour inspirer (par rotation - tête dans l'eau ; par extension - tête hors de l'eau).
CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF	Comparer les prestations des différents élèves en organisant un recueil des résultats par groupe ou collectif. Favoriser les échanges de méthodes (réaliser une voie avec 2 ou 3 méthodes différentes).
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<i>Critères qualitatifs :</i> Durée de l'expiration longue / inspiration brève sur temps mort propulsif. Oreille dans l'eau ou sortie de l'eau. Dessus du bonnet de bain « sec » ou « humide » pendant l'inspiration Vitesse de déplacement et qualité des appuis permettent d'inspirer avec une simple rotation de la tête. <i>Critères quantitatifs</i> Le nombre d'inspiration par extension de la tête diminue au profit d'une inspiration par rotation de la tête.
OUTIL À DISPOSITION	Utilisation d'une tablette numérique windows et du logiciel Kinovéa (retard max) permettant aux élèves de se revoir sans enregistrer la vidéo. Palmes.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Savoir nager : repères d'évaluation

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (VALIDATION DU TEST SCOLAIRE DU SAVOIR NAGER)

A1 : entrer dans l'eau en chute arrière.	A2 : se déplacer sur le dos et sur le ventre sur deux distances de 15 mètres pour chaque déplacement.	A3 : réaliser un surplace vertical de 15 secondes.	A4 : s'immerger totalement pour franchir un obstacle de 1,5 mètre.	A5 : passer en position dorsale. Maintenir la position dorsale 15 secondes.	A6 : faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale.	A7 : mettre en œuvre les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé.
--	---	--	--	---	--	---

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

A1 - Entrer dans l'eau

- Accepter la chute arrière.
- Prendre des appuis pour s'équilibrer dans la position désirée à la surface.

A2 - Se déplacer

- Orienter ses appuis à contre sens du déplacement.
- Optimiser la surface d'appui des membres supérieurs et inférieurs.
- Gérer l'amplitude et la profondeur d'appui selon les besoins.
- Accélérer ses appuis dans l'eau.
- Glisser pour minimiser les freins générés par le déplacement du corps et par les retours des membres.
- Coordonner les actions propulsives des membres supérieurs et inférieurs.
- Synchroniser une respiration aquatique avec le mouvement de propulsion.

A3 - S'équilibrer sur place à la verticale

- Rétropédaler pour maintenir son corps à la position verticale.

A4 - S'immerger totalement pour agir

- Prendre des informations visuelles sous l'eau sans lunette.
- Se laisser remonter passivement et / ou remonter activement à la surface.

A5 - Passer en position dorsale. Maintenir la position dorsale 15 secondes.

- Aligner son corps pour augmenter les points d'appuis dans l'eau.
- Regarder de manière orientée vers le plafond, oreilles immergées.
- Utiliser ses bras pour stabiliser la position.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (VALIDATION DU TEST SCOLAIRE DU SAVOIR NAGER)	
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>A6 - S'équilibrer pour changer de position</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'équilibrer dans la nage pour éviter des phénomènes parasites (roulis, oscillations, serpentine...). • Prendre des appuis pour passer de la position ventrale à dorsale ou inversement. • Combiner changement de position et prises d'appuis pour faire demi-tour. <p>A7 - Appliquer les règles d'hygiène et de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir identifier le personnel de surveillance. • Savoir prendre une douche avant et après la baignade. • Identifier les risques liés aux activités dans l'établissement de bain ou le milieu naturel fréquenté. • Connaître ses compétences pour décider d'un engagement en toute sécurité.
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Vers le savoir nager</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <p>Entre dans le bassin en grande profondeur par l'échelle ou le bord et s'équilibre à la surface. Se déplace sur une courte distance (environ 15 mètres) sans reprendre d'appuis solides. S'immerge pour passer sous une corde, une ligne d'eau à la surface. S'équilibre en position dorsale à la surface. Sait se doucher et appliquer les règles de sécurité à la piscine.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <p>Saute du bord en grande profondeur et s'équilibre à la surface. Se déplace en grande profondeur sur moins de 25 m et sans reprendre d'appui solide. S'immerge pour passer dans un cerceau placé sous la surface de l'eau. S'équilibre dans toutes les positions à la surface comme en profondeur. S'allonge pour réaliser une glisse ventrale ou dorsale. Sait appliquer les règles de sécurité de la piscine et exercer une surveillance active d'un camarade. Connait les procédures d'alerte et d'urgence.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints (savoir nager)</p> <p>Accepte la bascule arrière. Se déplace en nage ventrale comme dorsale sur 25 mètres sans s'arrêter ni reprendre d'appui solide. Se déplace en immersion en prenant des repères pour agir. S'équilibre dans toutes les positions et passe d'une nage ventrale / dorsale sans s'arrêter. Sait appliquer les règles de sécurité de la piscine et exercer une surveillance active d'un camarade. Fait un demi-tour sans reprise d'appui.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>Plonge dans le grand bain à partir d'un plot. Enchaîne 25 mètres ventral et 25 mètres dorsal. Fait demi-tour par un virage en passant d'une nage ventrale à une nage dorsale ou réciproquement. Remorque un objet flottant en réalisant un rétropédalage. S'équilibre de manière verticale pendant plus de 15 secondes. Va chercher un mannequin enfant immergé à 1,80 mètre et le remonte à la surface. Observe et conseille un camarade. Fait des liens entre ses compétences en natation et les activités aquatiques et leurs usages dans d'autres sports.</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

Les enjeux de formation

Comprendre l'enjeu de formation du CA 3 : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

Il s'agit de permettre à l'élève **d'accepter de présenter seul ou collectivement une prestation corporelle devant des spectateurs pour être vu et jugé, mais aussi pour émouvoir**. C'est au moyen d'un enchaînement gymnique, d'une composition acrobatique, d'un numéro de cirque ou d'une chorégraphie, que l'élève accède au second enjeu : la composition, réalisée seul ou collectivement, avec l'aide de l'adulte ou dans une démarche créative plus autonome.

Grâce à l'enrichissement de son vocabulaire gestuel spontané, des formes gymniques ou corporelles déjà acquises, l'élève accède à une motricité plus fine, plus esthétique, plus abstraite et symbolique, plus intentionnelle, le mettant en relation avec une nouvelle dimension du patrimoine culturel.

Enfin par l'alternance entre **les rôles de danseur, de gymnaste, de chorégraphe, de spectateur et de juge**, il apprend à assurer pour lui et pour les autres des rôles sociaux.

Les enjeux de formation : quels sont les problèmes que rencontre l'élève dans ce champ ?

LES PRINCIPAUX PROBLÈMES POSÉS À L'ÉLÈVE

Ce que l'élève doit savoir faire pour progresser:

- Affronter le problème central de montrer son corps et de se donner à voir
- Découvrir et s'approprier un patrimoine culturel, artistique et esthétique
- Accepter d'être danseur, gymnaste, pareur
- Accepter d'être spectateur, juge, observateur
- Accepter d'être chorégraphe, entraîneur
- Problème moteur : transformer une motricité usuelle déjà disponible en une motricité inhabituelle (changements de repères)
- Problèmes cognitifs : mémoriser, stabiliser des réponses, organiser une prestation, un enchaînement, aller au bout d'un projet, se concentrer
- Problèmes affectifs : transformer ses émotions, accepter de (se) présenter devant d'autres
- Problèmes relationnels : coopérer, échanger, s'entendre

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

Domaines du socle	Compétences générales en EPS	Contribution du champ d'apprentissage n° 2 aux compétences générales et aux domaines du socle : les enjeux de formation
Domaine 1 Les langages	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une prestation artistique et / ou acrobatique organisée par un projet, pour être lisible et ressentie • Composer une prestation à l'aide de formes corporelles, dans le respect d'un code de composition • Solliciter un langage corporel pour traduire la composition dans un autre langage • Enrichir sa motricité spontanée pour accéder à un autre registre du langage du corps plus expressif, symbolique • Produire de l'énergie tout en la contrôlant précisément • Se centrer sur ses sensations internes tout en s'informant sur l'environnement • ...
Domaine 2 Les outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre en faisant, en éprouvant, en observant, en analysant, seul ou à plusieurs. Donner à la pratique motrice un temps supérieur à 50 % de la séance • Apprendre à mettre en œuvre un projet construisant le sens de sa composition • Apprendre en composant un projet, en le conduisant et en le réalisant • Apprendre seul et apprendre en groupe : s'appuyer sur les autres pour s'enrichir et progresser • Produire un grand nombre de formes gestuelles dans un système de contraintes pour sélectionner les plus pertinentes
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter les règles et les codes • Accepter les prestations des autres dans le respect des personnes et des valeurs • Assurer les différents rôles sociaux (gymnaste - danseur, chorégraphe, spectateur - observateur - évaluateur, porteur, voltigeur) • Accepter le regard d'autrui quand on se donne à voir • Coordonner ses actions à celles d'un partenaire • Assurer les conditions matérielles d'une pratique sans risque (aide, parade)
Domaine 4 systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager physiquement et psychologiquement dans l'action ou dans l'interaction dans le respect de son intégrité physique et de celle des autres • Ajuster sa pratique à ses possibilités et à celles du groupe pour assurer sa sécurité et celle d'autrui • Appliquer les règles d'échauffement spécifiques à ce champ d'apprentissage
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique	<ul style="list-style-type: none"> • Développer une observation argumentée, sensible et / ou critériée • Accéder à un patrimoine culturel autre que celui dont on dispose • Réaliser des formes corporelles reconnues et dénommées par les autres élèves

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

La démarche en EPS

Enseigner en EPS c'est offrir dans chaque leçon ou séance l'accès à deux types d'acquisitions en lien avec le socle

Des compétences générales pour contribuer à l'acquisition du socle :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires permettant d'acquérir **les connaissances et compétences liées aux quatre champs d'apprentissage :**

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique ;
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Enseigner en EPS c'est adapter les programmes aux contextes humain et matériel locaux, en concevant et mettant en œuvre collégalement le projet pédagogique EPS

Mettre en œuvre les programmes et permettre l'accès à ces compétences se font dans le contexte de l'école et du collège. **C'est l'équipe qui décline les programmes en un projet pédagogique EPS** ajusté aux élèves concernés, aux projets de formation locaux (projet d'école et projet d'établissement), aux conditions matérielles d'enseignement (installations sportives).

Enseigner l'EPS c'est offrir aux élèves un parcours de formation équilibrant les quatre champs d'apprentissage

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève un temps de pratique motrice long pour permettre les acquisitions

- Des modules ou cycles d'apprentissage d'au moins 6 à 7 leçons ou séances pour assurer un apprentissage d'au moins 10 h.
- Des leçons ou séances fixant une acquisition et offrant un temps de pratique équivalent à 60 à 70 % du temps.

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève en début de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation qui témoigne de savoir-faire disponibles et de problèmes à résoudre ; en fin de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation atteste des nouvelles connaissances et compétences

- Il faut s'appuyer sur une situation d'évaluation diagnostique que l'on peut également appeler situation complexe.

Aide méthodologique à la construction d'un module ou cycle d'apprentissage

Bâtir la trame d'un module ou cycle d'apprentissage de 10 à 12 heures de pratique

C'est à partir des choix réalisés dans le projet pédagogique EPS pour le cycle 3 que l'on retient pour le module ou cycle d'apprentissage :

- La **compétence dominante** ou mineure du **domaine du socle ou de la compétence générale** (exemple : domaine 1 langage écrit pour les consignes et langage du corps ; domaine 2 apprendre par la compréhension des consignes, par l'action et travailler en binôme ; domaine 3 assurer le rôle d'observateur pour son binôme, etc.).
- **Le champ d'apprentissage CA 3** : le ou les attendus de fin de cycle à atteindre pour ces 10 h ou 12 h de pratique.
- **L'APSA ou les APSA** parmi celles du projet.
- Ce qu'il y a à apprendre : dans les tableaux « Les enjeux de formation », « L'explicitation des attendus de fin de cycle ».
- Ce qu'il y a à **évaluer**.

Aide pour concevoir le module ou cycle d'apprentissage pour chaque leçon ou séance d'apprentissage du CA 3

L'APSA retenue :

L'activité physique retenue appartient nécessairement à celles identifiées par le **projet pédagogique d'EPS** au titre de ce champ d'apprentissage.

Exemples pour le CA 3 :

Gymnastique, acrosport, arts du cirque, danse.

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « **acquisitions prioritaires** » permettant d'atteindre les différents « **attendus de fin de cycle 3** » dans le champ d'apprentissage. Elles sont envisageables pour un premier (ou un deuxième) module ou cycle d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de 10 à 12 h pour les élèves.

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique et les caractéristiques des élèves, dans les tableaux : « **Les enjeux de formation** », « **L'explicitation des attendus de fin de cycle** » et « **Bâtir un module d'apprentissage** ».

Repères de progressivité :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique.

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Acquisition attendue dans l'APSA support :

Il s'agit de formuler, pour le cycle d'apprentissage offert aux élèves de l'école ou du collège, un énoncé simple de ce que l'élève doit être capable de faire. Il est rédigé en prenant en compte **les quatre attendus de fin de cycle 3, l'enjeu d'apprentissage, les règles et modalités d'évaluation**.

Par exemple : CA 3 :

Accepter de produire devant les autres, de façon individuelle ou collective, une composition de formes corporelles codifiées ou non, organisées dans le temps et l'espace.

Cette compétence peut mettre en avant un élément du socle (en relation avec des priorités du projet pédagogique EPS de l'équipe) ; ici les domaines 1 et 5 peuvent être concernés.

Règles constitutives des modalités et critères d'évaluation pour le CA 3 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :

« Il s'agit de préciser les conditions dans lesquelles on souhaite voir émerger la compétence attendue. Ces conditions recouvrent à la fois l'organisation matérielle, les consignes apportées aux élèves, le but de la situation, les actions mobilisées, les adaptations ou aménagements acceptés ... ».

Notions interdisciplinaires :

Représentation dans l'espace et données géométriques (lignes, plans, volumes...).

Croisement avec des œuvres littéraires plastiques, picturales, musicales.

Maîtrise de la langue : s'exprimer avec un vocabulaire adapté : ce que je vois, ce que je ressens.

Programmes :

Lettres : « Le monstre aux limites de l'humain » ; « Récits d'aventure » ; « Résister au plus fort : ruses mensonges et masques ».

Arts plastiques : « L'espace en trois dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume : jeux sur les relations entre formes et fonction, entre dimension symbolique et qualités plastiques ».

HDA : « Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création » ; « Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art ».

Sciences : « Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique » ; « Observer et décrire différents types de mouvements ».

Mathématiques : « (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations » ; « Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques ».

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

L'explicitation des attendus de fin de cycle

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage n°3 ?

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 3) : RÉALISER EN PETITS GROUPES DEUX SÉQUENCES, UNE À VISÉE ACRABATIQUE DESTINÉE À ÊTRE JUGÉE, UNE AUTRE À VISÉE ARTISTIQUE DESTINÉE À ÊTRE APPRÉCIÉE ET À ÉMOUVOIR

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Danseur / gymnaste / circassien

- Utiliser le **pouvoir expressif du corps** de différentes façons et oser exploiter les différentes possibilités de son corps.
- **Enrichir son répertoire d'actions** afin de communiquer une intention ou une émotion.
- **Affiner** les différentes formes explorées pour exprimer, **impressionner**, performer.
- **S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques** destinées à être présentées aux autres en contrôlant risques et émotions.
- **Se concentrer** avant la prestation et pendant la prestation.
- Accepter de **tenter des figures ou formes réalisables, les répéter pour s'améliorer**, les agencer pour produire un effet.

Chorégraphe :

Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion dans les prestations collectives.

Spectateur :

Observer de façon critériée pour communiquer, échanger des points de vue, assumer son rôle au sein du groupe.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<ul style="list-style-type: none"> • N'ose pas montrer sa prestation : <ul style="list-style-type: none"> - se limite à quelques gestes de son corps ; - des gestes « parasites » révélateurs de gêne (se recoiffer, etc) viennent perturber la prestation. • Les limites de la motricité disponible : <ul style="list-style-type: none"> - manque de contrôle de la tonicité corporelle ; - manque de dissociation entre les parties du corps ; - problèmes de coordination ; - les déséquilibres du corps. • Le registre de prestation : <ul style="list-style-type: none"> - le vocabulaire gestuel est usuel ; - les formes sont imprécises ; - la motricité usuelle limite le passage à l'expressif et au symbolique. - prise de risque inexistante ou trop importante. • Danseur / gymnaste / circassien / acteur « intermittent » ou « absent » : les regards sont fuyants, la gêne est visible. • La concentration est insuffisante ou perturbée par la réussite ou l'échec de l'élément. • Les éléments sont juxtaposés avec des réorganisations perturbant la continuité de la séquence. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Passer d'une gêne à une concentration suffisante pour se produire devant un public.</p> <p>Se doter d'un contrôle du corps : gainage, souplesse, coordination, formes corporelles codifiées ou non, stables, lisibles.</p> <p>Se doter d'habiletés motrices gymniques et artistiques.</p> <p>Dépasser les actions individuelles et accepter d'entrer dans une relation d'interactions avec les partenaires.</p> <p>Composer avec les autres.</p> <p>Passer d'une succession d'actions à une organisation entre elles pour élaborer une prestation organisée (temps, espace, partenaires).</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Passer d'une motricité habituelle à une motricité transformée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • par les différentes composantes du mouvement, une recherche de renversement, de rotation et de vol, en utilisant un « univers » pour provoquer l'imagination ; • le « faire » se transforme en effet produit. <p>Passer d'une présentation avec des « trous de mémoire », des temps morts, à une présentation mémorisée et fluide.</p>	<p>D1 : « <i>Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps. Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.</i> »</p> <p>CG1 : « <i>Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe.</i> <i>Verbaliser les émotions et sensations ressenties.</i> »</p> <p>D2 : « <i>L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.</i> <i>Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.</i> »</p> <p>CG2 : « <i>Préparer – planifier – se représenter une action avant de la réaliser.</i> »</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA3) : SAVOIR FILMER UNE PRESTATION POUR LA REVOIR ET LA FAIRE ÉVOLUER

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Savoir **se servir d'un outil numérique**, trouver le meilleur plan pour permettre un retour aux camarades.

Avoir connaissance des critères simples permettant d'améliorer sa prestation.

Savoir ce qu'il y a à observer, puis savoir filmer.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>L'observation, la prise d'informations ou d'images ne portent pas sur un élément pertinent de la prestation.</p> <p>L'élève ne sait pas utiliser l'outil d'enregistrement des données (fiche d'observation, film, etc.).</p> <p>La prestation est mal cadrée ou pas suivie totalement, la vidéo « bouge ».</p> <p>L'élève accepte de se voir à l'image et est capable de travailler sur la prestation.</p> <p>L'interprétation des données ne porte pas sur les éléments pertinents.</p> <p>Le regard est global, trop imprécis pour faire évoluer les prestations : les éléments de progression (temps, espace, partenaires, orientation) ne sont pas repérés.</p>	<p>Pour le premier degré Savoir ce que l'on veut observer d'une prestation. Accepter de se voir ou de voir les autres à l'image pour travailler sur la prestation. Passer d'une manipulation maladroite des outils numériques à une manipulation organisée autour de repères simples, donnés ou construits, avec l'enseignant.</p> <p>Pour le second degré Manipuler les outils pour travailler en groupe et partager les tâches. Extraire de l'image les indices pertinents pour décoder le plus visible : occupation de l'espace large ou réduite ; taux d'échec ou de réussite ; durée...</p>	<p>D2 : « L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.</p> <p>L'élève vérifie la validité d'une information et distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif. Il apprend à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres. Il sait remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté, il distingue son intérêt particulier de l'intérêt général ».</p> <p>CG5 : « Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA3) : RESPECTER LES PRESTATIONS DES AUTRES ET ACCEPTER DE SE PRODUIRE DEVANT LES AUTRES

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Avoir une **attitude attentive** durant l'écoute prolongée.**Présenter avec son groupe**, devant un autre groupe, dans des conditions imposées.**Conserver une attitude de spectateur** selon les usages en contrôlant et en différant réaction positive / négative.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Les spectateurs ou observateurs sont peu attentifs aux prestations des autres.</p> <p>L'enregistrement de soi pose un problème d'acceptation de l'image de son corps (de soi).</p> <p>Les commentaires sont ironiques sur un ou des détails.</p> <p>Les propos formulés sont fondés seulement sur une impression, sans critère objectif.</p> <p>Les prises de parole sont spontanées.</p> <p>Les élèves refusent de passer devant les autres par crainte de moqueries ou ont besoin d'aménagements pour accepter de se produire.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Passer d'une attitude dispersée ou perturbatrice à une attitude concentrée, silencieuse et respectueuse.</p> <p>Passer d'une attitude réfractaire à réaliser devant les autres à une acceptation de se produire dans des conditions définies par l'enseignant.</p> <p>L'autoscopie est acceptée en se concentrant sur les analyseurs de la prestation et non sur l'image du corps.</p> <p>L'usage est confié aux élèves d'évaluer la prestation avec des critères simples et peu nombreux.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Passer seul d'un avis binaire générique à un avis donné à partir de critères simples construits ensemble et acceptés de tous (tes).</p> <p>Être capable de formuler une évaluation à l'aide de critères d'observation objectifs (espace, temps, univers, concentration ...).</p>	<p>D3 : « <i>L'élève comprend et respecte les règles communes</i> ». « <i>L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes</i> ». « <i>L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui</i> ».</p> <p>CG3 : « <i>Respecter, construire et faire respecter règles et règlements</i> ».</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

Bâtir un module d'apprentissage en danse

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
<p>Pour le premier degré :</p> <p>Élève danseur</p> <p>Ne connaît pas les possibilités de son corps comme outil de langage.</p> <p>Ne perçoit pas le ressenti de son corps.</p> <p>Se limite à une gestuelle quotidienne ou stéréotypée.</p> <p>S'engage difficilement à enrichir sa motricité.</p> <p>N'ose pas montrer sa prestation.</p> <p>N'a pas encore construit de relation à l'autre et aux autres.</p> <p>Élève chorégraphe</p> <p>Ne sait pas construire avec les autres une prestation chorégraphique.</p> <p>Élève spectateur</p> <p>Réalise mais ne sait pas encore apprécier une prestation.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Utiliser le vocabulaire usuel de son corps pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> reproduire une forme ou position corporelle (mimer son partenaire, reproduire une forme corporelle, dessinée, peinte, etc.) ; exprimer un sentiment, une notion (poids, lenteur,), une évocation sonore, etc. <p>Enrichir ce vocabulaire gestuel par d'autres formes que spontanées :</p> <ul style="list-style-type: none"> en se dotant d'une variété gestuelle à partir de partenaires ou d'une création personnelle incitée ; en introduisant un travail à deux, à plusieurs, etc. <p>Enrichir sa motricité par la dissociation des mouvements entre les différentes parties de son corps :</p> <ul style="list-style-type: none"> centrer le travail sur une variété d'expression sur telle ou telle partie du corps : le visage, les bras, le port de tête, la main, etc., tout en utilisant les inducteurs cités et d'autres ; favoriser l'indépendance des zones corporelles : la dissociation du haut du corps et du bas du corps : mouvoir l'un sans l'autre, avec l'autre, combiner un travail ordinaire de l'un avec un travail extra-ordinaire pour l'autre, etc. 	<p>Pour le premier degré :</p> <p>N'ose pas se montrer dans ses prestations :</p> <ul style="list-style-type: none"> se limite à quelques gestes de son corps ; des gestes « parasites » révélateurs de gêne (se recoiffer, tirer sur son pull...) viennent perturber la prestation. <p>S'engage et réalise seul ou collectivement des prestations selon un vocabulaire encore quotidien et stéréotypé.</p> <p>Étape 1</p> <p>L'élève a réussi à faire un « premier pas » dans le travail aux côtés d'un groupe d'élèves. Il rencontre des difficultés à créer et à présenter devant ses camarades une prestation artistique. L'élève a du mal à parler de son ressenti et à identifier les émotions étudiées sans se mettre en colère ou sans pleurer. L'élève s'engage dans des formes corporelles risquées peu adaptées à ses ressources et à celles de ses camarades.</p> <p>À dépassé l'usage de sa motricité stéréotypée ou quotidienne et y inclut des formes corporelles personnelles. Il participe au travail collectif de son groupe.</p> <p>Dispose d'un vocabulaire enrichi et d'une forme d'expression encore modeste qu'il met au service de la composition du groupe.</p> <p>Étape 2</p> <p>L'élève a réussi à s'engager aux côtés d'un groupe d'élèves sans cependant être capable d'affirmer des choix individuels. Il a réussi à créer et à présenter une prestation artistique devant ses camarades de façon timide ou non assumée. L'élève a réussi à parler de manière sommaire de son ressenti et à identifier les émotions étudiées sans cependant différencier les nuances. L'élève s'engage dans des formes corporelles qui correspondent à ses ressources et à celles de ses camarades.</p>

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<p>Pour le second degré</p> <p>Construire un langage avec son corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser la dissociation entre deux parties de son corps : ex : le poignet et le bras ou son corps et un objet extérieur : ex : mouvoir un objet ou le rendre immobile alors que le reste du corps se déplace. • Enrichir sa motricité en manipulant l'espace (intérieur et extérieur au corps, proche ou lointain, scénique), le volume occupé (sortir du debout pour passer au sol tout particulièrement, etc). • Enrichir sa motricité en jouant sur les contrastes temporels (la pulsation, le tempo - le lent, le vite, le saccadé, le séquentiel -, etc.) et l'énergie utilisée (impulsivité / continuité / discontinuité ; contraction / relâchement ; force / émotion). • Développer son pouvoir expressif corporel par la pratique de la danse : <ul style="list-style-type: none"> - enrichir l'expression pour passer d'un vocabulaire usuel affiné et précis à un vocabulaire corporel expressif mais aussi symbolique. • Construire une continuité entre les éléments pour élaborer puis réaliser une prestation organisée (temps, espace, partenaires). <p>Construire un langage avec les autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dépasser les actions individuelles et accepter d'entrer dans une relation d'interactions avec les partenaires. Composer avec les autres ; • coopérer pour réaliser un projet chorégraphique à plusieurs en faisant des choix négociés ; • participer à un projet collectif artistique dans le respect de chacun ; • communiquer et coopérer de manière efficace au sein d'un petit groupe de travail. <p>Assumer les responsabilités liées aux différents rôles : danseur, chorégraphe, observateur, spectateur.</p> <p>Savoir utiliser les composantes des trois langages pour contribuer à observer, aider, évaluer et apprécier en tant que spectateur.</p>	<p>L'élève est engagé et associé à un vocabulaire personnel une forme d'expression motrice. Il est capable de mémoriser, présenter seul ou à plusieurs sa contribution.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Lors de sa prestation, l'élève est capable d'utiliser une motricité et un registre d'expression (formes corporelles, vocabulaire) qui font écho à ses ressources personnelles et non à une imitation.</p> <p>L'avancée principale porte sur sa contribution qualitative à la réalisation de la chorégraphie collective. Sa prestation est incluse dans celle du groupe, sa capacité à analyser son ressenti est disponible. Il contribue avec l'enseignant à l'évaluation des autres prestations.</p> <p>Étape 3</p> <p>L'élève a réussi à s'engager aux côtés d'un groupe d'élèves en étant capable d'affirmer des choix individuels. Il a réussi à créer et à présenter une prestation artistique devant ses camarades de façon assumée. L'élève a réussi à parler de son ressenti et à identifier les émotions étudiées en utilisant un vocabulaire approprié et nuancé. L'élève s'engage dans des formes corporelles qui correspondent à ses ressources et à celles de ses camarades, il fait preuve de vigilance.</p> <p>C'est l'enrichissement de la capacité à assurer les différents rôles qui attestent des acquisitions. La capacité à observer et juger répond à la capacité de proposer, d'imaginer et de composer. L'élève entre dans le registre du danseur qui devient un peu plus « chorégraphe » [je propose, j'écoute, j'intègre et j'accepte] et un peu plus « spectateur averti » qui sait un peu analyser le faire et le dire. Il contribue à l'évaluation des autres prestations.</p> <p>Étape 4</p> <p>L'élève a réussi à s'engager aux côtés d'un groupe d'élèves en étant capable d'affirmer des choix individuels et en étant une force de proposition pour le groupe. Il a réussi à créer et à présenter une prestation artistique devant ses camarades de façon assumée voire surprenante. L'élève a réussi à parler de son ressenti et à identifier les émotions étudiées en utilisant un vocabulaire riche et nuancé ; il nourrit les débats et les échanges. L'élève s'engage dans des formes corporelles qui correspondent à ses ressources et à celles de ses camarades ; il est capable d'identifier pour le groupe les situations à risque.</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

Illustration « Partir d'une tâche complexe en danse »

ILLUSTRATION 1 : PARTIR D'UNE TÂCHE COMPLEXE EN DANSE

OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	À partir d'inducteurs sur le thème de la magie, construire et présenter une phrase chorégraphique composée de 10 mots en relation avec le thème de la magie.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	Les élèves sont par groupe de 3 ou 4 et doivent collaborer pour choisir et construire une phrase gestuelle à partir de 10 mots.
PROBLÉMATIQUE POSÉE AUX ÉLÈVES	Tension entre : choix des mots / construction du mouvement pour chaque mot / réalisation d'un mouvement ou d'un geste personnel / appropriation par tous les membres du groupe.

ILLUSTRATION 1 : PARTIR D'UNE TÂCHE COMPLEXE EN DANSE

<p>CONTENUS À S'APPROPRIER</p>	<p>Principe de communication</p> <p>Chorégraphe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • oser donner son avis et être force de proposition ; • accepter certains choix qui n'auraient pas été forcément les siens ; • engager une réflexion à plusieurs et coopérer. <p>Spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • être attentif et respectueux du travail des autres groupes ; • regarder en silence ; • mettre des mots sur ce que l'on ressent ; • être critique et constructif sur des points précis. <p>Principe d'efficacité dans la réflexion collective :</p> <ul style="list-style-type: none"> • écouter, se donner un temps de parole et le respecter ; • se faire confiance. <p>Principe de symbolisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mettre en mouvement l'imaginaire (ses images) ; • être à l'unisson ; • jouer sur la tonicité musculaire. <p>Principe de mémorisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • répéter sa phrase pour la mémoriser ; • ré exploiter les mouvements ou postures d'échauffement. <p>Principe de continuité de l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> • lier les mouvements et les déplacements sans temps d'arrêt ; • faire des mouvements amples ; • occuper l'espace scénique ; • utiliser toutes les parties du corps.
<p>BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE</p>	<p>Pour chacun des élèves du groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • savoir écouter et donner son avis pour la création ; • faire des choix pour construire une phrase collective ; • composer et répéter la phrase gestuelle pour pouvoir la présenter.
<p>DISPOSITIF</p>	<p>Se regrouper de façon affinitaire par 3 ou 4.</p> <p>Temps 1 : choisir 10 mots parmi une liste sur le thème de la magie (10 min), les disposer dans un ordre précis.</p> <p>Temps 2 : construire un mouvement ou un geste en rapport avec chaque mot choisi, danse identique pour chaque danseur. Bien marquer le début et la fin. Pas de musique car les élèves sont en création.</p> <p>Temps 3 : présentation.</p>

ILLUSTRATION 1 : PARTIR D'UNE TÂCHE COMPLEXE EN DANSE

CONSIGNES	Contraintes de construction et temps imparti.
CONTENUS OU QUES- TIONNEMENT INDUCTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Comment s'y prendre pour choisir ? <ul style="list-style-type: none"> - écouter ses partenaires et être force de proposition ; - donner son avis ; - tenter d'associer mot et mouvement ; - s'imaginer une histoire. • Comment s'y prendre pour construire ? <ul style="list-style-type: none"> - se concentrer et mémoriser ; - repérer les points remarquables début / histoire / fin ; - connaître les imposés ; - occuper l'espace ; - offrir de l'aide et encourager ; - échanger avec ses partenaires. • Que prendre en compte après la présentation ? <ul style="list-style-type: none"> - être positif et accepter le regard et les critiques des autres ; - être lucide sur sa prestation et celle des autres ; - prendre en compte les remarques pour modifier et améliorer la prestation.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Temps 1 : choisir ensemble les 10 mots dans le temps imparti et les mettre dans un ordre précis.</p> <p>Temps 2 : phrase identique et à l'unisson. Mots reconnaissables par les spectateurs.</p> <p>Temps 3 : écouter des critiques et moduler.</p>
VARIABLES / OUTILS À DIS- POSITION	<p>En fonction du temps et des difficultés des groupes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • enlever ou rajouter des imposés ; • laisser davantage de temps à certains groupes ; • impulser les idées (professeur ou pair). <p>Présentation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • en 2 petits groupes avec tablette ; • devant uniquement le professeur.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

Danse : repères d'évaluation

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	
	<p>Focalisation sur l'attendu : « Réaliser en petit groupe une séquence à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir »</p> <p>SD2 / CG2: « Méthodes et outils pour apprendre » 2.2 Coopération et réalisation de projets.</p>
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser son corps de manière plus fine, contrôlée, ressentie. • Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. • Mobiliser son imaginaire pour créer une phrase chorégraphique. • Occuper différents rôles : chorégraphe et danseur. • S'engager dans un travail collectif. • Structurer le numéro autour d'un début – un déroulement – une fin. • Accepter certaines règles de fonctionnement au sein du groupe. • Accepter la parole de chacun et donner son avis. • Accepter le regard des autres et maîtriser ses émotions.
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints (palier 1) Les élèves mettent beaucoup de temps dans le choix des mots et ne parviennent pas dans le temps imparti à créer une phrase.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints (palier 2) Les élèves parviennent au choix des mots mais ont des difficultés à créer un mouvement par mot (mime).</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints (palier 3) La phrase chorégraphique est choisie et construite avec les apports de chacun (souvent un ou deux élèves pilotent la construction et donnent le maximum d'idées de création).</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés (palier 4) Tous les avis sont pris en compte et cumulés pour construire et réaliser la phrase. Les consignes et le temps imparti sont respectés.</p>

	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE
COMPÉTENCE ATTENDUE	Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives qui impliquent de coopérer pour construire ensemble.
RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	En prenant en compte les avis et les choix de chacun, construire une phrase chorégraphique identique au groupe à l'aide d'inducteurs (liste de mots) sur le thème de la magie. Respect du temps imparti et des 10 mots (imposés possibles, passage au sol, saut, statue à déconstruire...).

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Les enjeux de formation

Comprendre l'enjeu de formation du CA 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Il s'agit de permettre à l'élève de **savoir accepter l'affrontement**, ce qui constitue un enjeu essentiel de la formation de l'élève. Apprendre à conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel suppose de **comprendre l'impact de ses choix individuels sur le jeu d'autrui (partenaire ou adversaire) et, inversement, des choix des autres (partenaire et adversaire) sur son propre jeu individuel.**

L'enjeu consiste à former l'élève à la prise en compte permanente de l'autre pour se construire personnellement dans un projet de jeu qui doit faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe et de gagner le point ou la rencontre.

C'est une éducation à la socialisation en actes. L'élève y apprend ainsi à exister et à se construire par, avec les autres et pour les autres, à y tenir les rôles les plus variés, dans des alternatives de jeu permanentes, dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école.

Les enjeux de formation : quels sont les problèmes que rencontre l'élève dans ce champ ?

LES PRINCIPAUX PROBLÈMES POSÉS À L'ÉLÈVE

Ce que l'élève doit savoir faire pour progresser :

- Accepter l'affrontement dans un régime équilibré de rapport de forces
- Se situer partenaire / adversaire, attaquant / défenseur, porteur / non porteur de balle et occuper les rôles associés
- Se doter d'une coordination motricité de déplacement - motricité spécifique d'attaque ou de défense
- Se doter des habiletés individuelles requises pour conserver la balle (adresse, transmission, réception) ou l'avantage (imposer le type de jeu de combat)
- Construire et partager collectivement une organisation du jeu dans un projet explicite (offensif et défensif)
- Se doter d'une variété d'habiletés techniques pour imposer à l'adversaire une variété de systèmes d'attaque
- Se doter des habiletés pour attaquer la cible et marquer le point
- Connaître et assurer les rôles de juge de marque, d'observateur, d'arbitre, de coach, d'organisateur avec l'aide de l'enseignant
- Construire une posture sociale pour accepter la victoire comme la défaite et pour construire un engagement fair-play ;
- Concevoir les décisions comme des alternatives de choix : attaquer / défendre ; se protéger / s'exposer ; conserver / tirer (ou rompre) ; accélérer / temporiser ; recevoir ; contrôler ; manipuler / prendre de l'information ; jouer seul / jouer avec les autres

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

Domaines du socle	Compétences générales en EPS	Contribution du champ d'apprentissage n° 2 aux compétences générales et aux domaines du socle : les enjeux de formation
Domaine 1 Les langages	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> • Construire le langage de son corps : <ul style="list-style-type: none"> - utiliser son corps pour coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner une rencontre ; - se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon, de la raquette, de l'arme, ou simplement de son corps, pour réaliser l'affrontement et les coopérations nécessaires ; - réaliser des actions d'attaque et / ou de défense individuelles et / ou collectives opportunes et efficaces dans un contexte d'affrontement équilibré. • Apprendre à lire le langage du corps des autres : <ul style="list-style-type: none"> - utiliser les prises d'informations, l'analyse du jeu pour identifier les partenaires / adversaires et le rapport de forces ; - repérer dans l'espace de rencontre les indices pertinents, les codes du langage corporel pour voir et prévoir le jeu de l'adversaire ; - prendre des repères extérieurs à son corps puis sur son corps pour situer l'espace libre occupé, les partenaires et adversaires. • Le langage corporel pacifique : se doter d'une motricité habile pour contrôler son engagement physique, l'affrontement.
Domaine 2 Les outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à apprendre : <ul style="list-style-type: none"> - par l'action, répéter pour construire puis stabiliser des habilités motrices, de prise d'informations, sur les indices pertinents. Apprendre en faisant, en observant, en analysant les résultats ; - apprendre à réinvestir dans un contexte différent d'affrontement et / ou en jeu réduit ; - apprendre en identifiant et en gérant en permanence les dilemmes ou alternatives de jeu : conserver / perdre l'avantage ; progresser seul ou avec un partenaire ; attaquer / défendre. • Apprendre à lier : projet de faire ↔ savoir-faire (individuel et collectif) : <ul style="list-style-type: none"> - exploiter les armes, les stratégies d'actions mises en place pour rechercher le gain du match ou du duel et les analyser pour soi et pour les autres. • Exploiter les outils pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions : observations croisées, outils matériels directs, outils numériques.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire. • Respecter et comprendre les rôles à assurer (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) et les règles du jeu. • Se doter d'une posture sociale : <ul style="list-style-type: none"> - accepter le résultat, perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l'enjeu ; - garantir en tant qu'arbitre ou juge la sécurité du ou des pratiquants dans un contexte de match ou duel règlementé ; - accepter la victoire et la défaite en respectant notamment les rituels des duels ou matchs ; - organiser un tournoi, savoir remplir une feuille de match (systèmes « coupe, championnat, montante / descendante »).

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

<p>Domaine 4 systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entre- tenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôler sa gestuelle et son intégrité <ul style="list-style-type: none"> - identifier les possibilités de son corps grâce ou face aux autres afin de s'engager ; - apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense ; - contrôler son engagement sans débordement par rapport à ses possibilités en respectant les règles des duels ou des matchs.
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'a activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se doter d'une culture de travail collectif et de production collective. • S'approprier les valeurs (combattivité, affrontement, loyauté, solidarité, sécurité), la culture, l'histoire, les usages (échauffement, entraînement, techniques, stratégies, arbitrage, règlements), le lexique spécifique. • S'approprier une culture de l'opposition sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements). • Adopter des comportements responsables, basés sur les notions de respect et de solidarité, constitutifs des valeurs de la République

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

La démarche en EPS

Enseigner en EPS c'est offrir dans chaque leçon ou séance l'accès à deux types d'acquisitions en lien avec le socle

Des compétences générales pour contribuer à l'acquisition du socle :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires permettant d'acquérir **les connaissances et compétences liées aux quatre champs d'apprentissage :**

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique ;
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Enseigner en EPS c'est adapter les programmes aux contextes humain et matériel locaux, en concevant et mettant en œuvre collégalement le projet pédagogique EPS

Mettre en œuvre les programmes et permettre l'accès à ces compétences se font dans le contexte de l'école et du collège. **C'est l'équipe qui décline les programmes en un projet pédagogique EPS** ajusté aux élèves concernés, aux projets de formation locaux (projet d'école et projet d'établissement), aux conditions matérielles d'enseignement (installations sportives).

Enseigner l'EPS c'est offrir aux élèves un parcours de formation équilibrant les quatre champs d'apprentissage

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève un temps de pratique motrice long pour permettre les acquisitions

- Des modules ou cycles d'apprentissage d'au moins 6 à 7 leçons ou séances pour assurer un apprentissage d'au moins 10 h.
- Des leçons ou séances fixant une acquisition et offrant un temps de pratique équivalent à 60 à 70 % du temps.

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève en début de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation qui témoigne de savoir-faire disponibles et de problèmes à résoudre ; en fin de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation atteste des nouvelles connaissances et compétences

- Il faut s'appuyer sur une situation d'évaluation diagnostique que l'on peut également appeler situation complexe.

Aide méthodologique à la construction d'un module ou cycle d'apprentissage

Bâtir la trame d'un module ou cycle d'apprentissage de 10 à 12 heures de pratique

C'est à partir des choix réalisés dans le projet pédagogique EPS pour le cycle 3 que l'on retient pour le module ou cycle d'apprentissage :

- **La compétence dominante ou mineure du domaine du socle ou de la compétence générale** (exemple : Domaine 1 langage écrit pour les consignes et langage du corps ; Domaine 2 apprendre par la compréhension individuelle et collective des consignes, par l'action et travailler en groupe ; Domaine 3 assurer les rôles d'arbitre (juge), de juge de table (marque) etc. et sous-rôles de partenaire, de non porteur de balle (appui, soutien), etc.
- **Le champ d'apprentissage CA 4** : le ou les attendus de fin de cycle à atteindre pour ces 10 h ou 12 h de pratique.
- **L'APSA ou les APSA** parmi celles du projet.
- Ce qu'il y a à apprendre : dans les tableaux « Les enjeux de formation », « L'explicitation des attendus de fin de cycle ».
- Ce qu'il y a à évaluer.

Aide pour concevoir le module ou cycle d'apprentissage pour chaque leçon ou séance d'apprentissage du CA 4

L'APSA retenue :

L'activité physique retenue appartient nécessairement à celles identifiées par le **projet pédagogique d'EPS** au titre de ce champ d'apprentissage.

Exemples pour le CA 4 :

Activités collectives (jeux pré-sportifs, basket-ball, football, handball, rugby, balle-ovale, volley-ball), activités de raquette (toutes les raquettes, badminton, tennis de table, etc.), activité de combat (toutes luttes, le judo, etc.).

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « **acquisitions prioritaires** » permettant d'atteindre les différents « **attendus de fin de cycle 3** » dans le champ d'apprentissage. Elles sont envisageables pour un premier (ou un deuxième) module ou cycle d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de 10 à 12 h pour les élèves.

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique et les caractéristiques des élèves, dans les tableaux : « **Les enjeux de formation** », « **L'explicitation des attendus de fin de cycle** » et « **Bâtir un module d'apprentissage** ».

Repères de progressivité :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique.

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Acquisition attendue dans l'APSA support :

Il s'agit de formuler, pour le cycle d'apprentissage offert aux élèves de l'école ou du collège, un énoncé simple de ce que l'élève doit être capable de faire. Il est rédigé en prenant en compte **les quatre attendus de fin de cycle 3, l'enjeu d'apprentissage, les règles et modalités d'évaluation**.

Par exemple : CA 4 :

Activités collectives et sports collectifs

« Dans un jeu aménagé à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact ».

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Activités et sports de raquette

« En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation ».

Activités et sports de combat

« S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol.

Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité ».

Règles constitutives des modalités et critères d'évaluation pour le CA 3 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :

« Il s'agit de préciser les conditions dans lesquelles on souhaite voir émerger la compétence attendue. Ces conditions recouvrent à la fois l'organisation matérielle, les consignes apportées aux élèves, le but de la situation, les actions mobilisées, les adaptations ou aménagements acceptés ... ».

Notions interdisciplinaires :

Représentation dans l'espace et données géométriques (lignes, translation, rotation, vitesse).

Maîtrise de la langue : s'exprimer avec un vocabulaire adapté : ce que je vois, ce que je fais, ce que je projette. Mettre des mots sur le faire ; et faire à partir de mots (réalisation du projet).

Programmes :

Sciences : « Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique », « Observer et décrire différents types de mouvements ».

Mathématiques : « (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations » ; « Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques ».

Liens avec le langage scientifique : nombres, surnombres ...

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

L'explicitation des attendus de fin de cycle

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage n°4 ?

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR GAGNER LE DUEL OU LE MATCH EN IDENTIFIANT LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

ACCEPTER L'AFFRONTMENT, S'ENGAGER

Se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs

- Identifier les partenaires des adversaires.
- Se situer en attaque ou en défense.
- Identifier son rôle dans le collectif (porteur de balle ou non porteur de balle) et choisir la suite de son rôle.

Conserver la possession de balle ou de l'avantage

- Se donner l'intention collective de rester en possession de la balle (ou de l'échange en raquettes, ou de l'avantage en combat) pour imposer son ou celui de son équipe.
- Se doter des gestes efficaces pour progresser collectivement ou individuellement.
- S'organiser collectivement pour se déplacer vers la cible.

Observer l'espace de jeu l'adversaire

- Identifier les espaces libres.
- Repérer ses manières de faire.

Attaquer la cible

- Se déplacer rapidement, individuellement ou collectivement.
- Orienter ses déplacements vers des espaces favorables à l'action de tir.
- Se doter des gestes efficaces pour attaquer l'adversaire et marquer le point ou le gain du duel.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>L'élève ne parvient à se situer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • attaquant / défenseur, porteur de balle / non porteur ; • l'élève seul ne parvient pas à offrir une aide à son partenaire porteur de balle. <p>L'élève ne parvient à agir pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • transmettre la balle aux partenaires (craintes, partenaires non démarqués) ; • Faire des passes, frappes, attaques précises. <p>L'élève ne parvient à lire le jeu et l'espace et ne peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se situer dans l'espace et savoir se diriger vers les espaces libres ; • identifier une situation favorable de marque pour toucher son adversaire ou marquer un point. <p>Les équipes sur le terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> • occupent un tout petit espace (grappe) ; le jeu ne peut se dérouler ; • conservent la balle sans progresser vers la cible pour marquer ; • ne savent pas conserver la balle ; • ne savent pas choisir un projet alternatif de jeu simple (aller vite vers la cible, avancer ensemble vers la cible). <p>Les adversaires en affrontement individuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • refusent le duel, se mettent à distance sans s'attaquer ; • ne parviennent pas à renvoyer le volant, la balle, aucun échange n'a lieu ; • pratiquent des échanges, feintes, sans attaque. • Ont des duels trop déséquilibrés. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Dépasser la peur d'affronter en introduisant des règles de protection : pas de contact, distance / porteur de balle, etc. Conserver la possession de la balle, la conduite du duel : faire éclater la grappe de jeu pour occuper l'espace et permettre des passes sûres.</p> <p>Assurer l'échange et de doter d'un premier répertoire d'habiletés motrices et de techniques adaptées (mobilité, apprentissage de techniques de saisies, de mouvements, de frappes, etc.).</p> <p>Contrôler la possession ou l'échange pour attaquer dans une opportunité : savoir assurer l'échange pour identifier l'apparition d'un avantage et s'en saisir.</p> <p>Posséder la balle, progresser, tirer, frapper, attaquer.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Accroître le nombre de gestes décisifs d'attaque et de marque</p> <p>Doter les élèves d'un petit nombre de gestes et d'habiletés pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construire le point, l'avantage, etc.) ; • tirer, frapper, attaquer, de manière décisive. <p>Pour le premier degré</p> <p>Familiariser les enfants à reconnaître certains repères pertinents qui facilitent la prise de décision :</p> <ul style="list-style-type: none"> • identifier ce qu'est un espace libre ; • s'organiser pour créer un surnombre dans le jeu ; • modifier la trajectoire et / ou la vitesse de déplacement de la balle. <p>Pour le second degré</p> <p>Se rendre utile aux autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • en apportant du soutien au porteur de balle ; • en se rendant disponible pour recevoir la balle ; • en évitant de gêner le porteur de balle dans sa progression vers le but ; • en respectant un code langagier adapté qui facilite la communication dans le jeu. 	<p>CG : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ».</p> <p>Adapter sa motricité à des situations variées.</p> <p>D1 « Les langages pour penser et communiquer ».</p> <p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</p> <p>D2 « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 4) : MAINTENIR UN ENGAGEMENT MOTEUR EFFICACE SUR TOUT LE TEMPS DE JEU PRÉVU

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

<p>Engagement de l'élève dans l'affrontement individuel ou collectif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absence d'engagement. • L'élève évite de participer lorsque les adversaires sont proches de lui. • L'engagement disparaît lorsque le score est très déséquilibré en défaveur. 	<ul style="list-style-type: none"> • En duel individuel, la riposte à une attaque est trop immédiate ou trop tardive. • Les gestes de conclusion d'attaque sont efficaces ou inefficaces.
<ul style="list-style-type: none"> • Les rôles à tenir par l'élève ne sont plus tenus (joueur : aide au porteur de balle, utilisation des espaces libres, contribution à la progression de la balle (volant) vers la cible, soutien en défense pour protéger sa cible). 	<ul style="list-style-type: none"> • Un retard apparaît ou non entre l'erreur adverse, la perception de l'erreur et la prise d'avantage. • La contribution individuelle à l'organisation collective retenue est ou n'est plus réalisée.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs :</p> <p>L'élève reste passif lorsque le jeu se déroule à proximité, lorsque le duel est engagé (bras tendus pour éloigner l'adversaire), lorsque la balle est hors de portée immédiate (pas de mobilité).</p> <p>Alterne son niveau d'activité / passivité si le jeu est près ou loin de lui, si le rapport de force est ou n'est pas en sa faveur.</p> <p>Alterne son niveau d'activité / passivité selon l'évolution du score et / ou de la situation de jeu.</p> <p>Reste non lucide dans la sélection des informations.</p> <p>Gère sa dépense énergétique par à coup et non sur le temps de duel.</p> <p>Contrôle et coordonne avec difficulté ses actions motrices, témoigne d'une faiblesse des ressources disponibles.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Assurer un engagement de l'élève global et intense au moins en début de jeu.</p> <p>Adapter les règles de protection face aux cas d'évitement de réception, de passes « jetées », d'isolement sur le terrain ou par rapport au jeu (nombre de balles reçues), de refus de duel (n'agit pas, laisse faire).</p> <p>Les règles, consignes et rôles doivent être soutenus : les rôles à tenir dans le jeu s'effilochent et doivent être soutenus.</p> <p>La prise d'informations est tardive :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la riposte immédiate ne se fait plus ; • l'élève est régulièrement en retard par rapport au changement de sens d'attaque. <p>N'assure plus les rôles à tenir dans l'équipe : défenseur, attaquant, soutien du porteur de balle.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Passer d'un engagement discontinu de l'élève, à un engagement continu.</p> <p>L'élève ne reste pas dans le projet de jeu initial (aller vite et attaquer, prendre le temps de construire l'attaque).</p> <p>L'engagement permet à l'élève de combiner des actions en continuité sur la durée du temps de jeu.</p>	<p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Répéter un geste pour le stabiliser le rendre plus efficace.</p> <p>D2 « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>CG : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ».</p> <p>Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</p> <p>D1 « Les langages pour penser et communiquer ».</p> <p>CG : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ».</p> <p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités physiques pour ne pas se mettre en danger.</p> <p>D4 : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ».</p> <p>CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ».</p> <p>S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.</p> <p>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : RESPECTER LES PARTENAIRES, LES ADVERSAIRES ET L'ARBITRE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Respecter les règles et règlement .	Coordonner ses actions à celles d'un partenaire pour atteindre un but commun et partagé.
Respecter les décisions de l'arbitre .	Mettre ses potentialités au service du collectif .
Respecter les niveaux de prestation de ses partenaires et accepter les erreurs .	Relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitude.
Appliquer et faire appliquer les règles qui cadrent la nature de l'opposition.	

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter et respecter les règles ; • accepter les décisions ; • accepter les erreurs de ses camarades et reconnaître les siennes dans les divers rôles ; • gérer ses émotions ; • contrôler son engagement physique dans l'activité par rapport à son ou ses adversaires ; • se mettre au service des autres dans un projet de jeu ou une action. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Écarter les attitudes déviantes et intolérantes dans sa pratique par rapport à soi et aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • cas de domination technique ; • cas de tricherie / règle. <p>Pour le second degré</p> <p>Se doter d'une attitude contrôlée mettant parfois en cause les décisions ou actions d'autrui.</p> <p>Se doter d'une attitude humble et respectueuse pour soi et les autres.</p> <p>Se mettre au service des autres pour assurer les rôles.</p>	<p>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'engager dans les activités sportives et artistiques ; • comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement. <p>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : ASSURER DIFFÉRENTS RÔLES SOCIAUX (JOUEUR, ARBITRE, OBSERVATEUR, ORGANISATEUR) INHÉRENTS À L'ACTIVITÉ ET À L'ORGANISATION DE LA CLASSE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Le rôle de joueur est spontanément le seul qui est tenu par le débutant qui conserve la balle, frappe de suite, refuse ou domine le combat.

Le rôle d'arbitre se construit progressivement avec l'accès aux règles.

Le rôle **d'observateur** est à privilégier pour relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitude (apprendre par l'observation).

Le rôle d'organisateur se construit progressivement et renvoie aux tâches matérielles, à l'organisation de son équipe, des équipes.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter de prendre des responsabilités ; • assurer les responsabilités ; • traiter les informations pour prendre des décisions rapides ; • rester objectif et fairplay ; • rester vigilant sur toute la durée de la confrontation. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>La rotation des rôles est assurée par l'enseignant : « on a tous quelque chose à faire ».</p> <p>Le rôle d'arbitre est tenu avec l'enseignant en simplifiant les règles ou en les partageant.</p> <p>Le rôle d'arbitre est tenu seul ou à deux en simplifiant les règles.</p> <p>Les rôles d'aide et d'observateur sont proposés par l'enseignant.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>L'engagement dans les différents rôles sociaux est guidé par l'enseignant.</p> <p>La difficulté des rôles n'est pas identique et suppose de hiérarchiser la complexité entre eux et en leur sein.</p> <p>Les quatre rôles sont tenus en fin de cycle 3.</p> <p>La coopération de tous les rôles sociaux est assurée avec spontanéité et rigueur.</p>	<p>CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe ; • comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement ; • assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. <p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen ».</p> <p>D2 : « Se doter des méthodes et outils pour apprendre ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : ACCEPTER LE RÉSULTAT DE LA RENCONTRE ET ÊTRE CAPABLE DE LE COMMENTER

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

<p>Se doter d'une posture de citoyen et de fair-play</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enjeu d'apprentissage doit prendre le pas sur le jeu et la victoire. • Accepter la défaite comme la victoire. • Ne pas attribuer à X ou à Y la responsabilité mais en rechercher les causes partagées. 	<p>Le temps d'analyse est nécessaire pour repasser d'une logique d'affrontement à une logique d'apprentissage par le jeu (enrichir ses compétences par la pratique avec les autres et grâce aux autres).</p>
<p>Analyser le résultat de l'action est une compétence à installer progressivement.</p>	<p>Fournir aux observateurs un critère simple pour comptabiliser les résultats de l'action collective et / ou individuelle.</p>
<p>Organiser le travail d'analyse en représentant le bilan (schéma, diagramme, tableau de critères objectifs) pour analyser ensemble les résultats de l'action collective.</p>	

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une posture : <ul style="list-style-type: none"> - accepter le score et la défaite ; - rester modeste dans la victoire. • Savoir analyser la pratique : <ul style="list-style-type: none"> - s'engager dans une démarche d'analyse de sa pratique qu'elle soit individuelle et ou collective. • Prendre du recul par rapport à sa pratique (oublier l'enjeu). • Accepter les commentaires des autres • Avoir un jugement critique objectivé sur son projet d'action ou celui de ses camarades. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Passer du refus de perdre ou de gagner sans humilité à accepter le résultat de la confrontation en adoptant une attitude commune avec ses coéquipiers soucieuse de respecter les adversaires, les arbitres et le public.</p> <p>Accepter la défaite, consulter les scores et les critères simples offerts au bilan.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Accepter, assumer la défaite et chercher à analyser les causes.</p> <p>Conservé une attitude humble lors de la victoire.</p> <p>Passer de l'analyse du score à l'analyse de sa pratique et de celles des autres.</p> <p>Analyser son score et son efficacité en proposant un commentaire réaliste et concret.</p>	<p>CG : « S'approprier une culture physique sportive et artistique ».</p> <p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</p> <p>D4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ».</p> <p>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'engager dans les activités sportives et artistiques ; - comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement. <p>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</p> <p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre par l'action, l'observation de son activité et de celle des autres ; - utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. <p>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

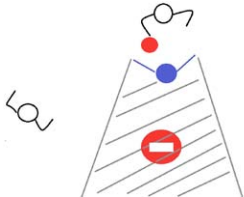
Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Bâtir un module d'apprentissage en ultimate

Voici un exemple de choix en trois étapes pour des modules ou cycles d'apprentissage sur tout le cycle 3

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
<p>Capacités attendues et évaluées :</p> <p>L'élève doit être capable de :</p> <p>Pour le premier degré :</p> <p>Rechercher le gain d'une opposition aménagée.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Conserver collectivement pour progresser vers une cible multiple.</p> <p>Connaître les règles de la marque, du marcher (travel), du non contact.</p> <p>Défendre sur le porteur de disque.</p> <p>Observer un match à partir de critères d'observation définis et identifiés.</p>	<p>Étape 1 : Rechercher avec fair-play le gain d'une opposition aménagée à effectif réduit par des choix pertinents de passe essentiellement en revers. Conserver le disque collectivement pour marquer dans une zone d'en-but, face à une défense qui cherche à gêner la conservation dans le respect du non contact. Respecter un règlement simple. Relever le score et pouvoir le comprendre.</p> <p>Se reconnaître rapidement attaquant ou défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> intégrer que dès que le disque tombe par terre, les rôles s'inversent [attaquant / défenseur]. <p>Passer efficacement le disque en revers à au moins 6 m :</p> <ul style="list-style-type: none"> tenir le disque pouce au-dessus, les 4 autres doigts sont fléchis sous la bordure (l'index peut se positionner sur l'extérieur de la tranche pour mieux sentir le geste) ; être positionné de profil par rapport à la cible (pied droit vers la cible pour un droitier), les jambes écartées et fléchies (pour être stable sur ses appuis) ainsi que les pieds perpendiculaires au sens de la passe ; le disque est tenu à l'horizontale, à hauteur de la hanche arrière. Le bras fléchi se déploie horizontalement vers l'avant et s'arrête fixé vers la cible de façon tendue. Le disque est lâché à hauteur de la poitrine ; 	<p>Pour le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> s'investit pour rechercher le gain de l'opposition ; respecte les règles du jeu simplifiées ; accepte le résultat de la rencontre ; <p>Lors du lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> achève une passe en revers bras tendu vers le partenaire, de profil. Le disque part de façon rectiligne, assiette à l'horizontale, sans gondoler, vers le ventre du partenaire visé.

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<ul style="list-style-type: none"> le bras lanceur est en supination. Il donne la puissance (longueur) et la direction du disque (précision) tandis que l'extension du poignet (fouetté) donne la vitesse de rotation au disque. Plus la rotation est intense, plus la trajectoire est rectiligne ; le pied d'appui (pivot) bien ancré au sol permet un relâchement optimal du bras lanceur. <p>Attraper correctement le disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> «catch» type crocodile (attraper le disque une main au-dessus, l'autre en dessous, à hauteur de ventre). <p>Savoir pivoter pour s'orienter et décider :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser son pied pivot et la rotation de sa ligne d'épaules pour s'orienter dans différentes directions et observer le jeu afin de prendre des informations par rapport à la cible, l'adversaire et ses partenaires ; faire un choix de passe en fonction de ces informations et utiliser le pied pivot avec une fente avant pour passer le disque à un partenaire hors de portée du défenseur. <p>Se démarquer à distance de passe en rompant l'alignement porteur /défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> aller où il n'y a personne pour recevoir le disque, en restant assez proche sur le côté de son camarade mais sans le coller ; démarrer le disque en dehors de la zone hachurée (triangle formé par les bras du défenseur direct).  <p>Défendre individuellement sur le porteur de disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> seul un joueur peut venir gêner le porteur de disque à une distance minimale d'un disque, dans le respect du non contact. 	<p>Lors du lâcher :</p> <ul style="list-style-type: none"> bloque la hanche et l'épaule avant, dans l'axe du partenaire ; réalise un pied de pivot du bon côté (la jambe du côté du bras lanceur, suit le bras lanceur et permet la rotation autour du pied d'appui) ; garde le bras tendu jusqu'à la réception du disque par le partenaire (assurant l'accompagnement et une amplitude du mouvement). <p>Lors de la réception :</p> <ul style="list-style-type: none"> réceptionne correctement à l'arrêt le disque sur une passe bien réalisée, grâce à une ouverture des bras de haut en bas à hauteur de tronc. <p>En appui :</p> <ul style="list-style-type: none"> cherche à demander le disque en étant visible du porteur (en dehors de la zone interdite par le défenseur direct), davantage en appui (en avant du porteur de disque et sur les côtés). <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> intègre le changement de sens du jeu dès qu'un disque est amené au sol ; défend sur le porteur de disque ou gêne un adversaire démarqué.

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<p>Construire le rôle d'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> être attentif et placé de part et d'autre du terrain pour bien observer ; identifier des critères simples d'observation (nombre de passes réalisées, « touch-down » marqués) ; les relever en restant attentif à chaque action avec l'aide d'un camarade (l'un à l'observation, l'autre au script). <p>(« touch-down » : point marqué dans la zone d'en-but en réceptionnant la passe d'un partenaire.)</p>	<p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> se place de façon à voir l'ensemble des joueurs ; relève correctement les points marqués par une équipe ; communique avec son partenaire pour vérifier les relevés ; indique en fin de match l'équipe qui l'a emporté.
<p>Pour le second degré :</p> <p>Rechercher le gain d'une rencontre aménagée.</p> <p>Conserver collectivement pour progresser vers une zone d'en-but.</p> <p>Enrichir sa connaissance du règlement et appeler à la faute sous la supervision d'un tiers.</p> <p>Défendre en individuel.</p> <p>Observer un match à partir de critères d'observation définis et identifiés.</p>	<p>Étape 2 : Rechercher avec fair-play le gain d'une opposition à effectif réduit par des choix pertinents de passe essentiellement en appui. Conserver collectivement pour progresser vers une zone d'en-but, face à une défense qui cherche à gêner par un marquage individuel prédéterminé. Respecter un règlement enrichi avec l'aide de l'enseignant. Relever le score, calculer un score moyen par possession.</p> <p>Pivoter efficacement pour passer en revers et / ou en coup droit occasionnellement dans un espace proche :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser son pied pivot et la rotation de sa ligne d'épaules pour s'orienter dans différentes directions et observer le jeu afin de prendre des informations par rapport à la cible, l'adversaire et ses partenaires ; faire un choix de passe en fonction de ces informations et utiliser le pied pivot avec une fente avant pour sortir de la zone d'ombre et lancer hors de portée du défenseur. <p>Réceptionner un disque en course :</p> <ul style="list-style-type: none"> ouvrir ses bras, un vers le haut qui protège le visage, un vers le bas. Les refermer quand le disque est à portée et le bloquer à 2 mains contre sa poitrine ; regarder régulièrement le disque dans sa course pour anticiper sa trajectoire et se placer à portée de réception. <p>Identifier une situation favorable de marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> identifier l'endroit de la récupération, le nombre et la position des défenseurs et des partenaires disponibles par rapport à la cible et au porteur du disque. 	<p>Pour le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> recherche le gain du match en respectant partenaires et adversaires ; accepte la défaite sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre et sait se montrer humble dans la victoire ; respecte le rôle qui lui est attribué collectivement. <p>Lors du lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> pivote plus vite avec davantage d'amplitude pour feinter le défenseur ; réalise efficacement des passes en revers à 10 m vers un partenaire démarqué ; sait accélérer le jeu en jouant rapidement vers un partenaire démarqué vers l'en-but adverse. <p>Lors de la réception :</p> <ul style="list-style-type: none"> réceptionne correctement le disque en mouvement vers le porteur sur une passe bien réalisée, grâce à une ouverture des bras de haut en bas à hauteur de tronc. enchaine rapidement sur un pied de pivot. <p>En soutien/appui :</p> <ul style="list-style-type: none"> demande le disque en dehors de la zone interdite par le défenseur direct ; est toujours en mouvement et en feinte pour créer de l'incertitude.

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<p>Défendre sur un adversaire identifié pendant tout le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> savoir sur qui l'on défend avant la mise en jeu et gêner ce joueur dès que l'on n'a plus le disque. <p>Enrichir le rôle d'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> être capable de calculer un score moyen par possession (nombre de points marqués / nombre de possessions) à l'issue d'une rencontre et pouvoir situer ce score sur une échelle de performance. 	<p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> défend sur un adversaire prédéterminé sans en changer ; s'investit pour rechercher le gain de l'opposition sans se laisser dépasser par l'enjeu. <p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> calculer un score moyen par possession (nombre de points marqués / nombre de possessions) et le met en relation avec le gain des rencontres.
<p>Pour le second degré :</p> <p>Rechercher le gain d'un match.</p> <p>Construire un répertoire technique permettant d'assurer une circulation plus rapide et plus sûre du disque.</p> <p>Enrichir sa connaissance du règlement et appeler à la faute.</p> <p>Défendre en individuel.</p> <p>Observer un match à partir de critères d'observation définis et identifiés.</p>	<p>Étape 3 : Rechercher avec fair-play le gain d'un match à effectif réduit (3 contre 3) par des choix pertinents de passe en appui et en soutien. Conserver collectivement pour progresser vers une zone d'en-but, face à une défense qui cherche à gêner par un marquage individuel prédéterminé. Respecter les règles pour s'auto-arbitrer. Relever le score, calculer un score moyen par possession et le commenter.</p> <p>Se démarquer de façon explosive vers l'en-but, ou vers le porteur, mais toujours en dehors de la zone d'ombre et à distance de passe efficace :</p> <ul style="list-style-type: none"> s'approcher du défenseur puis s'en éloigner ; observer si le porteur de disque dispose de solutions derrière lui (soutien) ou devant (en appui). Proposer une solution là où il n'en détient pas, dans un espace où il n'y a pas de défenseurs ; privilégier pour cela des courses curvilignes. Pointer du doigt dans le dos du défenseur l'espace libre choisi pour faciliter l'exécution du passeur (cela permet également de préparer un bras à la réception). <p>Passer en revers jusqu'à 15 mètres :</p> <ul style="list-style-type: none"> accélérer encore davantage l'extension du poignet (fouetté) pour donner de la vitesse de rotation au disque. Plus la rotation est intense, plus la trajectoire est rectiligne et planante. 	<p>Pour le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> s'investit loyalement pour rechercher le gain de la rencontre en recherchant des solutions collectives à partir d'observations relevées. <p>Lors du lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> enchaine rapidité de l'appui pivot puis vitesse et précision du lancer ; réalise efficacement des passes en revers jusqu'à 15 m vers un partenaire démarqué ; passe en coup droit à courte distance grâce à une utilisation optimale du pivot, permettant une position à l'amble.

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<p>Passer en coup droit sur courte distance :</p> <ul style="list-style-type: none"> adopter une position de profil, le pied gauche vers l'avant (pour un droitier), ouvert dans la direction de la cible et perpendiculaire au pied arrière qui reste de profil par rapport à la cible ; faire un 3 avec le pouce, l'index et le majeur : pincer le disque, le pouce au-dessus, l'index en dessous (tendu pointé vers le centre du disque) et le majeur dans la bordure ; tenir le disque à hauteur de hanche, coude collé au corps, avant-bras perpendiculaire au bras en rotation externe, poignet en extension la paume en supination (disque en contact avec l'extérieur de l'avant-bras) ; le lâcher par une translation avant de l'épaule à l'avant-bras. Le poignet est fouetté (comme si l'on voulait se débarrasser d'un morceau de scotch collé aux doigts). Le bras termine tendu vers le receveur, main ouverte vers le haut. Le geste est le même que pour un ricochet. <p>Utilisation du pied de pivot, réception à deux mains type crocodile.</p> <p>Assurer le compte de 10 secondes pour mettre une pression temporelle sur le porteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> un joueur en possession du disque dispose de 10 secondes pour le jouer (8 secondes en salle). Pour cela le défenseur (appelé le « marqueur ») compte à haute voix jusqu'à dix (un compte par seconde). Si le disque est toujours dans les mains de l'attaquant à « dix », celui-ci perd la possession du disque. <p>Défendre sur un adversaire identifié pendant tout le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> savoir sur qui l'on défend avant la mise en jeu et gêner ce joueur dès que l'on n'a plus le disque. <p>Identifier une faute ou une violation du règlement et la signaler par un appel :</p> <ul style="list-style-type: none"> en cas de contact physique, faire remarquer la faute en appelant à voix haute « FAUTE » pour que tout le monde l'entende. tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est stoppé. Chaque joueur reste à sa place. Le jeu reprend par un « check » du défenseur sur le porteur du disque (il touche le disque) après avoir vérifié que son équipe est prête. Suite à une faute, le porteur conserve le disque même s'il l'avait perdu. 	<p>En soutien/appui :</p> <ul style="list-style-type: none"> demande le disque en réussissant à varier la direction et ou le rythme pour prendre de vitesse le défenseur. <p>Pour le joueur-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> le défenseur direct ou marqueur (celui qui défend sur le porteur de disque) déclenche spontanément le compte (10") pour mettre une pression sur celui-ci (il a dès lors 10" pour jouer le disque) ; appelle la faute et sait reconnaître les siennes lorsqu'elles sont signalées par un joueur adverse ; « check » le disque après une faute pour que le jeu reprenne comme si la faute n'avait pas eu lieu.

RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	CE QU'IL Y A À APPRENDRE	REPÈRES D'EXPRESSION DE LA COMPÉTENCE
	<p>Observer pour aider ses camarades à se transformer :</p> <ul style="list-style-type: none"> début d'analyse du jeu possible avec des repères sur l'efficacité collective en attaque et les progrès réalisés dans la progression collective (nombre de points marqués par zones franchies / nombre de possessions). 	<p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> met en relation les « scores moyens » par possession avec les actions de jeu efficaces ; sait qu'un nombre de «turn-over» (changement de possession) élevé est significatif de difficultés à conserver le disque collectivement ; donne des conseils de placement (en particulier sur les joueurs libres à marquer pendant la rencontre).

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Illustration en ultimate : travail plus spécifique de l'attendu « S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque »

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ	
<p>CHAMP D'APPRENTISSAGE 4</p>	<p>AFC 1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>D1 : « Les langages pour penser et communiquer ». CG : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ». Il s'agit pour l'élève d'acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité dans le but de remporter une opposition interindividuelle ou collective.</p> <p>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ». CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit de permettre à l'élève d'utiliser des outils (numériques si possible) pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs.</p> <p>D3/CG3 : « La formation de la personne et du citoyen ». CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ». Savoir observer pour être utile au pratiquant.</p>
<p>CE QU'IL Y A À APPRENDRE</p>	<p>Obstacle prioritaire : l'élève doit surmonter un certain nombre de difficultés :</p> <p>Au sein du collectif en attaque, difficultés à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • conserver le disque collectivement ; • combiner conservation collective et progression vers une zone d'en-but permettant de scorer. <p>En tant qu'attaquant, difficultés à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • recevoir le disque en raison d'un appel de disque inexploitable par le porteur ou dans une zone inaccessible (trop près, trop loin ou dans la zone d'ombre du défenseur direct) ; • passer efficacement le disque car il peine à se défaire de son défenseur.

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

ÉTAPES D'ACQUISITION ET REPÈRES DE PROGRESSION

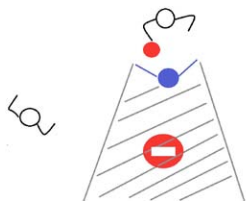
ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ

En tant que défenseur, difficultés à :

- prendre de l'information sur autre chose que le disque ;
- suivre un attaquant déterminé au marquage.

Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue :

Passer d'une circulation de disque hasardeuse due à des passes en cloche au-dessus du défenseur direct à une circulation fluide du disque. Pour cela, faire circuler le disque en le passant à un partenaire démarqué en dehors de la zone hachurée.

**Passage obligé :**

- utiliser le pied de pivot pour se débarrasser du défenseur direct ;
- passer efficacement en revers et occasionnellement en coup droit sur courte distance ;
- se démarquer en dehors de la zone hachurée à distance de passe efficace.

SUR LE PLAN COLLECTIF EN ATTAQUE

Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints

Attaques souvent échouées par une précipitation du porteur, par des choix de passes inopportuns (passes en revers par-dessus le défenseur direct). Les partenaires ne sont pas vraiment démarqués, plutôt des joueurs « oubliés » par la défense. Ils demandent le disque en collant le porteur.

Grosse densité de joueurs près du disque. Nombreux «turn-over» (changements de possession).

Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Progression irrégulière du disque vers la zone d'en-but. Les attaques parviennent peu en zone de marque. L'équipe identifie un rapport de force favorable mais se précipite et fait souvent tomber le disque sans pression particulière de la défense.

Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints

L'équipe prend le temps pour construire une conservation par une succession de passes courtes mais assurées. Si l'espace de marque n'est encore atteint que dans 10 à 20 % des possessions, celles-ci sont désormais majoritairement positives (possession qui progresse spatialement).

Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés

L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force.

L'espace de marque est atteint fréquemment (15 à 20 % des possessions).

POUR L'OBSERVATEUR

Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints

La méthode de recueil n'est pas comprise, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.

Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints

L'outil utilisé est compris, les indicateurs sont relevés avec davantage d'efficacité (attribution de rôles précis : observateur/script) et sont plutôt fiables. L'utilisation des indicateurs relevés reste abstraite sans accompagnement (questionnement) de l'enseignant.

Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints

Mesure l'efficacité collective en mettant en lien la durée de la rencontre et le nombre de possessions (ou «turn-over»).

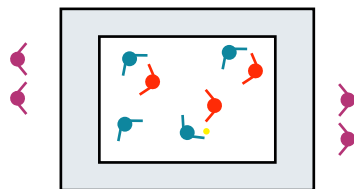
Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés

Début d'analyse du jeu possible avec des repères sur l'efficacité collective en attaque et les progrès réalisés dans la progression collective (nombre de points marqués par zones franchies / nombre de possessions).

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TACHE POUR LE PROFESSEUR	Amener les élèves à collaborer à l'amélioration d'un projet de jeu collectif à partir d'indicateurs relevés, transmis et commentés : « Conserver le disque collectivement pour marquer ».
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<p>Les élèves qui ne jouent pas observent. Le recueil des indicateurs permet à l'enseignant d'amener les élèves à mettre en relation les indicateurs relevés (score d'efficacité collective) avec les stratégies mises en place ou faits de jeu constatés.</p> <p>Le rôle d'observateur/analyseur constitue la dimension méthodologique de la compétence attendue en ultimate, rédigée par l'équipe enseignante. Ces rôles d'observateur/analyseur permettent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de construire progressivement la dimension motrice de cette compétence attendue ; • de développer des capacités d'observation et d'analyse et de construire des compétences d'ordre méthodologique que l'élève pourra réinvestir dans d'autres contextes d'enseignement. <p>C'est pourquoi et devant la difficulté à en objectiver l'évaluation, il conviendrait d'évaluer ces rôles de façon graduelle et multiple tout au long du cycle, à l'aide d'indicateurs simples (tenue de la fiche d'observation, calcul de ratio, capacité à identifier le type de défense mise en place, etc.).</p> <p><i>Exemples de questionnement et d'intervention de l'enseignant :</i></p> <p>Comment réduire le nombre d'actions à zéro point ? (Plus ce nombre est important, plus les élèves se précipitent et font des choix de démarquages et de passes inopportuns).</p> <p>Le score moyen par possession offre une vision de l'efficacité de l'équipe à conserver le disque et à progresser avec pour marquer. Dans la cotation mise en place, il permet de bonifier des actions construites qui amènent à la marque davantage que l'exploit d'une seule passe décisive.</p> <p>Ces mises en relation sont réversibles et permettent aux élèves de questionner le niveau d'efficacité collective en défense.</p>
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Construire les conditions de la conservation collective et de la marque.</p> <p>Utiliser le pied de pivot pour se dégager du défenseur direct en le feintant et ou pour s'orienter vers un partenaire libre, doit permettre d'améliorer la circulation du disque.</p> <p>Réaliser des passes en revers efficaces à un partenaire en mouvement à une dizaine de mètres, avec opposition, pour cela :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tenir le disque pouce au-dessus, les 4 autres doigts sont fléchis sous la bordure. L'index peut se positionner sur l'extérieur de la tranche pour mieux sentir le geste ; • être positionné de profil par rapport à la cible (pied droit vers la cible pour un droitier), les jambes écartées et fléchies (pour être stable sur ses appuis) ainsi que les pieds perpendiculaires au sens de la passe ; • le disque est tenu à l'horizontale, à hauteur de la hanche arrière. Le bras fléchi se déploie horizontalement vers l'avant et s'arrête fixé vers la cible de façon tendue. Le disque est lâché à hauteur de la poitrine ; • le bras lanceur donne la puissance (longueur) et la direction du disque (précision) tandis que l'extension du poignet (fouetté) donne la vitesse de rotation au disque. Plus la rotation est intense, plus la trajectoire est rectiligne. <p>Se démarquer de son défenseur direct par une course explosive (changement brutal d'orientation et d'allure) en direction d'un espace libre, à distance de passe efficace.</p> <p>Distinguer un démarquage de continuité de la conservation d'un démarquage décisif en zone de marque.</p> <p>Assurer une défense efficace en collant individuellement un joueur préalablement identifié. Alternier prise d'information sur son attaquant direct et sur le disque.</p>
BUT DE LA TACHE POUR L'ÉLÈVE	En supériorité numérique, sur 10 disques mis en jeu en attaque, battre le score réalisé par l'équipe adverse en marquant au moins 14 points.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE

DISPOSITIF



4 contre 3 – Carré intérieur 20X20 m
Zone d'en-but de 5 m de profondeur tout autour

CONSIGNES

Chaque équipe joue 10 disques consécutivement lorsqu'elle est en attaque, puis défend ensuite sur les 10 mises en jeu de l'équipe adverse.
Les défenseurs ont un remplaçant et tournent.

Pour l'équipe qui attaque :

Chaque mise en jeu se fait au centre du carré sur un «check» du défenseur direct.

Un disque perdu avant 3 passes = 0 point.

Un disque conservé collectivement au-delà de 3 passes= 1 point.

Un « touch-down » marqué dans le carré extérieur vaut 2 points.

Un « touch-down » marqué dans le carré extérieur au-delà de 3 passes = 1 point + 3 points.

(« touch-down » : point marqué dans la zone d'en-but en réceptionnant la passe d'un partenaire.)

Pour l'équipe qui défend :

Provoquer le maximum de pertes de possessions pour réduire le plus possible le score de l'équipe attaquante, afin de mieux la battre ensuite, puisque les deux équipes s'opposent sur la situation, une fois chacune en attaque.

Pour les observateurs :

- 1) Relever le score de chaque possession (identifier le nombre d'action à 0, 2, 3 ou 4 points).
- 2) Calculer le score moyen par possession (Cm²/6ème).
- 3) Transmettre les indicateurs parlants à l'équipe qui vient de jouer en questionnant (stratégie efficace ou non, pourquoi, comment modifier ou améliorer).

Exploiter les données observées pour qu'elles traduisent le niveau de jeu de l'équipe attaquante ou le niveau d'opposition avérée de la défense.

Analyser le jeu à partir d'indicateurs observables et avec l'aide de l'enseignant :

- un nombre d'actions à zéro point supérieur à 3 indique que l'efficacité collective de l'équipe à conserver le disque est plutôt limitée ;
- le score moyen par possession (score d'efficacité collective) supérieur ou égal à 1.2 signifie (si un niveau de d'opposition réelle et équilibré est attesté) que les joueurs sont efficaces dans la conservation du disque et l'orientation du jeu ;
- un score moyen inférieur ou égal à 0.8 traduit un niveau fragile de la compétence de l'équipe à conserver le disque et ou à le conserver en s'orientant vers une cible ;
- l'absence d'action à zéro point peut signifier en début d'apprentissage que l'engagement défensif n'est pas attesté et ou que le niveau d'opposition des équipes n'est pas avéré.

En revanche, il peut signifier, en fin d'apprentissage, que les joueurs en attaque sont capables de conserver le disque collectivement tout en s'orientant vers une cible.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Sur 10 disques mis en jeu, marquer au moins 14 points (pas plus de 3 actions à 0 point).
VARIABLES/OUTILS À DISPOSITION	<p>Il est possible en début d'apprentissage, pour mettre rapidement en réussite les élèves les plus en difficulté, de n'autoriser l'accès à la zone de marque qu'aux joueurs de l'équipe qui attaque.</p> <p>Rapidement, il faudra autoriser l'accès de cette zone aux deux équipes.</p> <p>Enfin, il est possible, en fin d'apprentissage et lorsque les indicateurs de réussite sont atteints, de faire évoluer la situation d'opposition en 3 contre 3.</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

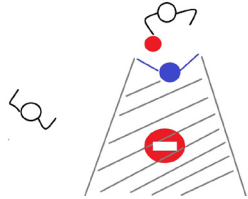
Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Ultimate : repères d'évaluation

	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
	AFC 1 : s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	AFC 2 : maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	AFC 3 : respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	AFC 4 : assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	AFC 5 : accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Rechercher le gain du match <i>(Lien avec AFC1 et AFC2)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres. Consentir des efforts et de la répétition pour progresser. <p>Conserver le disque pour progresser vers la cible adverse <i>(Lien avec AFC1)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser un pied de pivot efficace. Passer en revers efficacement et en coup droit occasionnellement à courte distance. Réceptionner le disque en course. <p>Chercher à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact <i>(Lien avec AFC1)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Défendre individuellement sur un adversaire prédéterminé. <p>Jouer en respectant les règles et les adversaires grâce l'auto arbitrage (appel à la faute) <i>(Lien avec AFC3 et AFC4)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître les règles principales pour mieux les respecter (appel à la faute, le non contact, le marcher, la marque, le «turn-over»). <p>Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play » <i>(Lien avec AFC3 et AFC5)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre. <p>Grâce à des indicateurs simples (nombre de «turn-over», nombre de zones franchies en match) mesurer l'efficacité de son équipe <i>(Lien avec AFC4 et AFC5)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre le score et le résultat de la rencontre, être capable de le commenter grâce à des indicateurs simples. 				

	SUR LE PLAN COLLECTIF EN ATTAQUE	SUR LE PLAN COLLECTIF EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « COLLECTIF »	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Attaques souvent échouées par une précipitation du porteur qui fait des mauvais choix de passe (par exemple, passes en revers par-dessus le défenseur direct). Les partenaires ne sont pas vraiment démarqués, plutôt des joueurs « oubliés » par la défense. Ils demandent le disque en collant le porteur. Grosse densité de joueurs près du disque. Nombreux «turn-over» (changements de possession).</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Progression irrégulière du disque vers la zone d'en-but. Les attaques parviennent peu en zone de marque, l'équipe identifie un rapport de force favorable mais se précipite et fait souvent tomber le disque sans pression particulière de la défense.</p> <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints L'équipe prend le temps pour construire une conservation par une succession de passes courtes mais assurées. Si l'espace de marque n'est encore atteint que dans 10 à 20% des possessions, celles-ci sont désormais majoritairement positives (possession qui progresse spatialement).</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force. L'espace de marque est atteint fréquemment (15 à 20% des possessions).</p>	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Les joueurs sont uniquement mobilisés par les déplacements du disque et cherchent à s'en saisir sans prise d'information sur les autres joueurs (partenaires et adversaires).</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints La défense est uniquement organisée par rapport au porteur de disque. Les autres joueurs sont soit oubliés, soit mal répartis (doublons).</p> <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Une défense individuelle s'organise mais les joueurs, lorsqu'ils deviennent défenseurs, mettent encore quelques secondes de trop à identifier le changement de statut.</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Une défense individuelle s'organise. Si elle demeure efficace sur le porteur de disque (qui est compté automatiquement), elle peut encore être perturbée ponctuellement par l'accumulation des efforts qu'elle sollicite</p>
	LE JOUEUR EN ATTAQUE	LE JOUEUR EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « INDIVIDUEL »	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Se précipite pour le lancer vers le camp adverse (éloigne le danger sans intention réelle de le conserver) et/ou panique et se débarrasse du disque dès qu'il en a la possession. Fait des passes imprécises: lancer haut, aérien, en cloche, dû à une absence de pied de pivot. Reste statique, peu concerné par le jeu ou bien cristallisé par l'intention de toucher le disque coûte que coûte. Offre peu de solutions au porteur, ou vient le coller pour lui demander le disque.</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Propose des solutions de passes dans un petit périmètre. Commence à utiliser le pied de pivot mais pas toujours efficacement (se trompe de pied, marche avec le disque). Utilise essentiellement le revers et les passes courtes. La volonté de se projeter rapidement vers l'avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix (passes longues aléatoires).</p>	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Pas ou peu actif pour récupérer le disque, le joueur ne gêne que quand il se situe près du porteur de disque mais ne le compte pas (n'entame pas le compte de 10 secondes au bout duquel le porteur de disque doit avoir fait sa passe). Commets beaucoup de fautes de contact.</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Défend en retard sur le porteur et/ou sur un joueur déjà pris (provoque des situations de doublons), ne compte pas toujours le porteur de disque.</p> <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Cherche à défendre en individuel coûte que coûte en collant son adversaire direct, préalablement identifié, et en délaissant parfois la lecture du jeu. Défend efficacement sur le porteur en comptant et en dissuadant les passes par une attitude dynamique.</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Défense individuelle qui gagne en efficacité grâce à une meilleure prise d'informations (aller-retour visuel entre le disque et le joueur adverse). Elle permet d'optimiser la gestion de ses ressources.</p>

	LE JOUEUR EN ATTAQUE	LE JOUEUR EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « INDIVIDUEL »	<p>Demande le disque trop souvent dans « la zone hachurée », ou bien en étant démarqué, mais trop près du porteur.</p>  <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints</p> <p>Le porteur de disque pose le jeu et fait les bons choix pour le conserver. Il allonge les passes et permet au jeu de gagner de la profondeur.</p> <p>Assure la conservation du disque en offrant des solutions de passes. Se démarque efficacement en appui et en soutien, à distance de passe, avec contact visuel.</p> <p>La réception en mouvement à 2 mains est maîtrisée.</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>Le porteur de disque assure ses passes grâce à une technique recevable (revers + coup droit à courte distance).</p> <p>Le choix de passes aux partenaires est prudent mais pertinent. Cette alternative de choix est autorisée par un pied de pivot désormais acquis et efficace, permettant de feinter le défenseur direct.</p> <p>Les joueurs attaquants offrent régulièrement des solutions au porteur de disque, de plus en plus décisives pour marquer le point.</p> <p>Le démarquage est efficace vers la cible (passe longue) ou vers le porteur. Les changements de rythmes et de directions créent une pression sur la défense.</p>	
	COMPÉTENCE ATTENDUE	<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression du disque vers la zone d'en-but adverse dans le cadre d'un projet de jeu simple basé sur des choix de passes pertinents. Le but étant de conserver le disque par des passes en appui (en avant du porteur de disque) puis en soutien (en retrait du porteur de disque) pour se retrouver en situation favorable de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact. Respecter les partenaires, les adversaires et les règles pour s'auto-arbitrer avec l'aide d'observateurs.</p>
RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	<p>Le test de compétence mis en place fait émerger les comportements caractéristiques de l'élève dans toutes les dimensions de la compétence définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 3 des programmes.</p> <p>Il permet à l'élève de vivre tous les rôles attendus dans la compétence (moteur, méthodologique et social) écrite par chaque équipe enseignante.</p> <p>Dans le cadre du champ d'apprentissage 4, ce test met en place un rapport de force équilibré pour permettre à chaque élève de s'investir dans un match qu'il peut remporter.</p> <p>L'aménagement du score doit révéler la façon dont l'équipe joue. L'efficacité collective bien davantage que le simple gain du match permet d'inférer un niveau de compétence exprimé.</p>	

RÈGLES
CONSTITUTIVES
DES MODALITÉS
D'ÉVALUATION**Exemple de dispositif d'évaluation (test de compétence):**

Matches en 3 contre 3 entre équipes homogènes entre elles, en auto-arbitrage.

4 à 5 rencontres de 6 minutes.

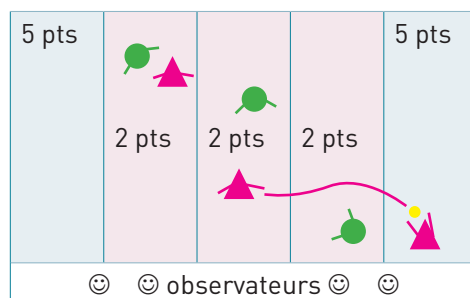
Terrain 20 m de large, 36 m de long.

2 en-buts de 6 m de profondeur.

3 zones délimitées de 8 m de profondeur.

A partir du point de récupération du disque, l'équipe qui franchit une zone cumule des points jusqu'à la dernière zone où elle est en possession (2 points par zone, 5 points en zone de « touch-down »).

Chaque possession peut donc rapporter en fonction de la progression de l'équipe de 0 à 11 points.

**Exemple de données observables et utilisables pour améliorer le projet de jeu :**

Efficacité collective en attaque :

Nombre de points marqués / nombre de possessions.

Efficacité collective en défense :

Types de défenses mis en place (individuelle, de zone, mixte) pendant les rencontres, ou bien nature des récupérations.

Contribution et efficacité du joueur dans l'efficacité collective.